Tot.202 真情回馈，助您圆梦次世代！十周年10万元大抽奖火热进行中！

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



经典回顾
最终幻想X 国际版
流程攻略+完全研究

攻略透解
马里奥赛车Wii
装甲核心for Answer
暗之领域

新闻专题
鏖战欧陆
欧洲次世代战争全貌

THE 10th ANNIVERSARY UCG 十年

研究中心
怪物猎人 携带版 2nd G 真·风神制作
星之海洋 二度进化/无双大蛇 魔王再临

特别企划
走近死神的果实
带你探寻炸弹的世界

游戏名人堂
GTA神话缔造者——豪瑟兄弟

封面特报
末日战争

前线狙击
逆转检察官
星之海洋4
超级机器人大战Z
三国志大战·天
仙乐传说 拉塔特斯克的骑士
大合奏！乐团兄弟DX

Gamehalo DVD mini 灵魂能力IV 全新预告片
热血最强｜使命召唤4 隐藏关卡极限挑战
Wii世代影像版 Vol.13｜马里奥赛车Wii
Ending Song｜战场的女武神 主题曲MV

本期赠品 潜龙谍影趣味纸模+Gamehalo DVD mini

2008.5B 定价：RMB 12.00
ISSN 1008-0600
10>
9 771008 060006

廣告已屏蔽

697354

廣告已屏蔽

697354

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊
总第202期 TV GAME半月刊
2008年5月B

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

Part 1

5B

COVER STAFF
封面用图：《末日战争》
封面设计：一刀
封面用图由育碧上海提供











游戏名人堂

GTA神话缔造者——豪瑟兄弟 42

特快专递

杀戮俱乐部 90

游戏立方

多边共享区 106
问题小卖部 110
软硬兼施 112
我们是冠军 114
秘密花园 116
真·天下无双 117
绘梦人 118

游戏情报站

任天堂吞噬游戏产业半壁江山 5
PS3业务将于8月份开始扭亏为盈 5
新闻专题：鏖战欧陆 12
《横行霸道IV》首周销售额将达4亿美元 6
PS3虚拟网络社区Home再度延期 7
业界访谈：藤冈要 18

前线狙击

星之海洋4 26
超级机器人大战Z 28
逆转检察官 30
大合奏！乐团兄弟DX 32
三国志大战·天 33
仙乐传说 拉塔特斯克的骑士 34

研究中心

怪物猎人 携带版 2nd G 76
星之海洋 二度进化 81
无双大蛇 魔王再临 86

攻略透解





信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

马里奥赛车 Wii ①	Nintendo ②	竞速 ③
Wii ④ Mario Kart Wii ⑤		⑥ 日版
2008年4月10日 ⑦	1～12 ⑧	5800日元 ⑨
对应Wii方向盘 ⑩	⑪	对应玩家年龄：全年龄

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

廣告已屏蔽

697354

游戏机实用技术 中国电视游戏第1刊

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENTS

Part 2

总顾问：李子奇
社长：马力
总编：司马
编辑部主任：王义
社长助理：杨晶 王伊港
执行主编：郑翔
责任编辑：王梓
一编室主任：高晓兰
二编室主任：张瑞金
印务总监：柯明友
广告总监：刘方
编委：黄毅华 冯健 罗雨彬 王双畅 王锐惠 郝鑫 吕思耀
主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市敦家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字6200004000011
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2008年5月16日
定价：人民币12.00元

游戏索引

本期内文所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

大合奏！乐团兄弟DX	32
风之咏叹调的迷宫	37
海格力斯的荣光 魂之证明	36
简单DS系列Vol.35 THE 原始人	13
逆转检察官	30
太鼓之达人DS 七岛大冒险	102
三国志大战・天	33

PS2

超级机器人大战Z	28
狂热节拍 II DX 14 GOLD	37
日升战役	40
无双大蛇 魔王再临	86
最终幻想 X 国际版	50

PS3

2008欧洲足球锦标赛	光盘
50美分 血洗沙地	39
GT赛车5 序章版	光盘
暗之领域	72
灵魂能力 IV	光盘
末日战争	22
杀戮俱乐部	90
使命召唤4 现代战争	光盘
战场的女武神	40 光盘
这就是维加斯	38
致命车手	39
致命格斗大战DC漫画英雄	38
装甲核心 for Answer	59

PSP

浮游生物	102
怪物猎人 携带版 2nd G	76
剑、魔法与学院	36
玛娜传奇 学校里的炼金术士们 携带版+	37
星之海洋 二度进化	81
音乐节拍	101

Wii

马里奥赛车Wii	40 64 光盘
仙乐传说 拉塔特斯克的骑士	34

X360

2008欧洲足球锦标赛	光盘
50美分 血洗沙地	39
暗之领域	72
钢铁侠	光盘
光环3	光盘
灵魂能力 IV	光盘
怒首领蜂大往生 黑色版X	37
末日战争	22
杀戮俱乐部	90
使命召唤4 现代战争	光盘
这就是维加斯	38
战锤 战场进军	39
致命车手	39
致命格斗大战DC漫画英雄	38
装甲核心 for Answer	59 光盘

机种未定

星之海洋4	26

收藏者：

收藏日期：

固定栏目

新书特搜	介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊	01
排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	20
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	36
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	40
编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	93
360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	94
Wii世代	解读异质主机的方方面面	96
PS3 HOME	带给你关于PS3的一切	98
游戏进行时	挖掘二线精彩 品位热门流行	101
影漫搜查线	全面网罗近期流行娱乐资讯	104
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	120
游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏世界	124
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	126
新作发售表	近期即将发售的游戏列表	130
读编往来	读者与编辑的轻松交流	132

Gamehall DVD 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehall 影·像·收·录 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！













特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

游戏情报站 GAME NEWS STATION

栏目主持 星夜

NEWS
NEWS BLOG
INTERVIEW
EDITOR'S SPOTTING
CRITICISM

新闻 | 名人博客 | 业界访谈 | 编辑视点 | 评论

特报 任天堂吞噬游戏产业半壁江山

任天堂近日公布了2007～2008财年(截至2008年3月31日)的财务报告，再次不负众望地以惊人的增长率走向了新的巅峰。任天堂在财报中表示，他们是一家“让男女老少的脸上挂满笑容”的游戏公司，大众化发展的战略让他们在这一财年里营业额提高了73%，净利润提高了47%。该财年任天堂的净利润高达2570亿日元，比整个Capcom的市值还高；而1.672万亿日元的营业额是去年整个日本游戏市场规模的将近2.5倍，大约是全球游戏市场总规模的40%！

在这一财年里，Wii的销量为1861万台，目前为止的总销量2450万台。预计Wii本财年的销量可以达到2500万台，从而使其在上市的短短两年多时间里实现累计近5000万台的销量。从今年夏季开始，Wii的月产量将会从现在的180万台提高到240万台。软件方面，《Wii Fit》在日本销量185万套，《任天堂全明星大乱斗X》在日本和美国总销量达到485万套，目前Wii上已经有26款百万大作。



▲《任天堂全明星大乱斗X》发售仅两个多月销量即逼近500万。

NDS仍然是任天堂的支柱，财年销量达到3000万台，累计总销量突破7000万台。目前NDS共有57款百万大作。根据日本Media Create的统计，截至4月13日，NDS在日本的累计销量突破一亿套，游戏数量为922款，百万大作21款，日本NDS用户平均拥有4.5款游戏。

任天堂截至9月30日的上半财年销售收入将会达到7600亿日元，本财年销售额预计可达1.8万亿日元，利润可达3250亿日元，同比提高26.3%。尽管这样的业绩已经十分惊人，但仍然是低于投资者们的预期，因此任天堂的财报公开之后，其股价反而下跌了1.4%。

任天堂社长岩田聪在随后的声明中说：“我们的收入预期数字是以主机不降价为基础估算的，而且我不认为我们需要降价。”Wii与NDS今年之内估计都不会降价，但NDS的销量预计会降低到2800万台。分析家认为，当NDS需求量降低时，任天堂会优先选择推出改良新机型的方式，而不是降价。

特报 PS3业务将于8月份开始扭亏为盈

PS3目前销售势头喜人，随着《横行霸道IV》、《潜龙谍影4》等大作的发售，必然会让销量进一步大大提升。然而PS3的硬件一直处于亏损状态，使得游戏业务成为索尼集团的亏损大户。但索尼在PS3的成本控制方面一直是非常努力，也取得了很大的成效，在主机上市一年后，成本已经控制到一半，SCE社长平井一夫也曾表示希望本财年可以实现PS3业务的盈利。最近日本日兴证券投资公司向上调整了索尼的股价预期值，由之前的5900日元每股提高到了6000日元每股，他们预测PS3将有望从今年8月起实现收支平衡，之后实现赢利。

很多投资公司都预测PS3可以在本财年内实现盈利，但日兴证券的预测显然比多数分析家的预期都早很多，平井一夫也只是估计在今年末或明年初可以实现PS3的盈利。但日兴证券认为，PS3的生产工艺正在全面进化，原本预计可于11月推出的轻薄化PS3很可能会提前到8月份投放市场。届时该型号主机不仅在成本上大大降低，而且也会像过去的轻薄化主机一样实现销量的大幅度增长，让PS3摆脱亏损困境。

对于轻薄化PS3的传闻，之前已经有多种渠道的相关消息出现，但索尼从未发表任何官方声明，多数业内人士认为，索尼在今年的E3展中将会有重大举措公布，看来7～8月份期间将会是PS3全面翻身的关键时期。


▲网上流传的轻薄版PS3假想图。

本期大事记

4月15日 美国《综艺》杂志报道：有内线消息指出《横行霸道IV》首周销量可达600万套。

4月16日 EA宣布“《模拟人生》系列”总销量已经突破一亿大关，成为全世界第三个亿级游戏系列。

4月17日 美国联邦贸易委员会表示其正在调查EA试图收购Take-Two的行为是否违反了公平竞争法。

4月18日 EA表示原定于4月30日的收购谈判最终期限将会被延长到5月16日，对Take-Two的收购价码从每股26美元降低到25.74美元。

4月18日 Activision宣布《使命召唤4》全球销量突破900万。

4月21日 Capcom宣布《怪物猎人P2G》销量已达200万套。

4月22日 SCE宣布PS3网络虚拟社区服务Home将会从夏季开始内测，公测时间延期到今年秋季。

4月22日 美国福克斯电视台报道《横行霸道IV》在芝加哥市内无处不在的街头广告遭到芝加哥公路管理局封杀。

4月24日 任天堂公布了2007～2008财年的财务报告，以1.672万亿日元的销售额实现了73%的增长率，净利润高达2570亿日元。任天堂的营业额相当于整个日本游戏业的2.5倍。

4月24日 微软公布第一季度财报，负责游戏业务的微软娱乐设备部再度实现盈利，微软表示X360累计销量已经超过1900万台。

4月25日 SCi Eidos宣布通过增发新股的方式筹集6000万英镑资金，华纳公司对SCi Eidos的持股比例增加一倍。

4月25日 Codemasters宣布收购世嘉赛车游戏工作室。

4月26日 Wii在韩国上市，售价22万韩元。

业界声音

比起日本，美国家庭聚少离多的现象更普遍，很多家庭的家长都分居或离婚，因此很难预测美国人对《Wii Fit》倡导的家庭化游戏会有何反响。

——宫本茂最近表示，《Wii Fit》在美国的前景很难预测。

《塞尔达》(指Wii版《黄昏公主》)我真不觉得有什么好玩的，操作系统硬邦邦的，我觉得NGC版更好。《马里奥》(指《超级马里奥银河》)，我希望能够按键而不是傻乎乎地甩来甩去。它(Wii)就像一种病毒，你买完之后，会和朋友一起玩，他们会觉得："我的天啊！这太酷了，我也要买！"两个月后，你自己不玩了，可他们却买了，两个月后他们也不玩了，但是他们已经让他们的朋友也买了，就这样不断发展下去。我认识的所有人都买了一台，但他们现在连机都不开了。当然也有一群人真的很爱它，在真正地享受它，也融入到了游戏中。

——Epic Games总裁Michael Capps日前表示，Wii就像业界的病毒，传播速度快，但人们在玩了一段时间后就放弃了。在谈到是否愿意为Wii开发游戏时，他说："我们是在前进的，不是倒退。"

我们在东京游戏展中首次展出该游戏引擎时，员工们都很自豪而高兴。PS3是一台梦幻主机，我们也有这样那样的想法。但是当我们开始开发游戏时，意识到存在很多限制，结果就是你们今天看到的东西。原本的想法是要迈出十步，现实却是仅仅迈出了一步。我记得3年前曾经说过要做出具有革命性的东西，但现实是我们因为CPU的限制而无法做到，我们已经把CELL处理器发挥到了极限。请不要误会我的意思，我不是在批判PS3，只是我们那时没有真正认识到完整规格的PS3会有怎样的性能——那时我们是在尚未了解其全貌的情况下进行游戏开发的。

——最近《潜龙谍影4》制作人小岛秀夫在欧洲《EDGE》杂志的采访中表示，由于PS3的性能限制，《潜龙谍影4》并没有像当初预想的那样实现革命性进化，此番言论立即在网上引发轩然大波。不过小岛秀夫同时表示，"就游戏本身而言，它已经非常接近原先的构想"，只是在画面上，比如地图规模等方面"并没有完成我最初的想法，没能让我满意"。

直到PS3发售以前，谈到次世代主机游戏开发，是的，我承认日本的游戏开发技术由于经验上的空白以及PC游戏市场基础的不足而落后于欧美。然而在那以后，事情的面貌发生了很大改观。现在，我认为随着PC架构和技术的发展，我们已经走到了前列。

——对于业内广泛认为日本的次世代游戏开发实力远落后于欧美的说法，《最终幻想XIII》游戏引擎"水晶工具"的开发主管村田琢表示，目前日本开发商已经克服了以往面临的困难，在技术实力方面已经迎头赶上。

我读过一本记录各个传媒领域最伟大企业的书，动画产业缔造了迪士尼，广播业造就了哥伦比亚广播公司，而电视娱乐业则成就了NBC。互动娱乐产业也会决出一家最伟大的企业，我之所以回到这里就是为了要让EA成为这样一家企业。

——EA首席执行官John Riccitiello日前在英国《金融时报》的采访中表示，他的目标是让EA以游戏业最伟大发行商的身分被载入史册。

《光环3》的公关宣传期间以及首发那段时间里总共吸引了超过5亿人的关注。

——微软集团产品经理Jerret West最近表示，《光环3》的成功宣传使其超越了游戏，成为真正的流行文化现象，这种面向主流社会的宣传手段今后将成为微软的主要宣传策略。

特报 X360已成为微软创收先锋


▲对于微软来说，不管最终是否能真正战胜PS3，实现盈利这个最为现实的目标已经达成。

2008年以来，PS3的崛起让X360处于劣势，今年一二月其在美国本土的销量都落后于PS3，虽然三月份X360又开始反超，但是领先优势很微弱。尽管如此，微软对游戏业务一直梦寐以求的盈利目标正在逐步实现。4月24日，微软公布了截至3月31日的第一季度财报，结果显示，负责游戏业务的微软娱乐设备部该季度营业收入达到了14.7亿美元，而去年同期为9.46亿美元。该季度的运营利润为8900万美元，去年同期为亏损3.24亿美元。

在一份声明中，微软将娱乐设备部描绘成其娱乐帝国的一顶王冠，"娱乐设备部的收入比去年同期提高了68%，这主要是因为X360的强劲需求。在该季度里，X360的累计销量已经超过1900万台，比去年同期增长了74%。"微软娱乐设备部前三个财季的销售额达到了65.7亿美元，同比提高16.5亿美元。

对于X360目前在硬件销量上落于下风的局面，业界著名分析家Michael Pachter认为，微软没有必要争夺排名，因为游戏软件的权利金收入才是硬件商真正的利润源，而X360上的游戏销量出众是众所周知的事，他说："我觉得为了谁是第一谁是第二的问题而烦恼是一件很愚蠢的事情，完全没有意义。不管第二或第三都无所谓，你依然可以挣到足够多的利润。"

软件 《GTAIV》首周销售额将达4亿美元

《横行霸道IV》发售之际，不仅其广告攻势铺天盖地，分析家们也在争先恐后地预测该作的销量。不过对于该作首周能卖多少，相信没人能比Take-Two自己更清楚。4月15日，美国娱乐业权威杂志《综艺》宣称获得了Take-Two的内部消息，根据他们对零售商订购情况的调查与估算，预计《横行霸道IV》的首周销量可以达到600万套，实现4亿美元的首周销售额，成为有史以来首周营业额最高的娱乐产品。此前《光环3》的首周销售额为3亿美元。



由于《横行霸道IV》对于PS3和X360的销量都有重要意义，哪个版本销量将会更高也成为人们争议的话题。按照过去PS3/X360跨平台游戏的销售情况，X360版销量一般都比PS3高，但是《横行霸道》是起源于PS系主机的游戏，而且PS3在欧洲比较强势，因此也有很多人认为PS3版销量会更高。澳大利亚最大的游戏零售商EB Games(隶属于美国Gamestop集团)表示，PS3版《横行霸道IV》的订购量超过了X360版。另外一家零售商Gametraders的市场部经理Chad Polley说："根据我们目前掌握的数据，PS3版订购量是X360版的两倍。"欧洲方面也有多家零售商表示PS3版《横行霸道IV》的订购量超过X360版，英国Asda超市连锁集团透露，在他们那里PS3版《横行霸道IV》的订购量是X360版的三倍。

在路透社的采访中，业界知名分析家Michael Pachter表示他认为在《GTAIV》的两个版本中，PS3版将会胜出，仅凭该作就可以让PS3多卖200万台，而X360只能因此多卖100万台。BMO Capital Markets的分析家Edward Williams认为，由于X360用户基数更大，因此在游戏销量上应该是X360版更多，但谈到对主机的销量促进作用还是PS3受益更大，因为很多人都等着《GTAIV》这样的大作推出再购买PS3，他说："很多PS2用户都是因为《GTA》才加入PlayStation的大家庭，《GTAIV》将会促使他们决定升级。"

事件 EA/Take-Two收购博弈战再度激化

在人们焦急地等待《横行霸道IV》的同时，该作发行商Take-Two与EA之间的并购案也一直是业界焦点。4月17日，美国联邦贸易委员会表示其正在对EA进行调查，了解EA试图收购Take-Two的行为是否违反了公平竞争法。当晚，Take-Two召开股东大会，董事局主席Strauss Zelnick再次强调，EA的20亿美元收购价是“在错误的时间提出了错误的价格”。

4月18日，EA表示原定于4月30日的收购谈判最终期限将会被延长到5月16日。在路透社的采访中，EA商业发展部高级副总裁Owen Mahoney表示，联邦贸易委员会的调查是其延长期限的主要原因。EA在延长期限的同时，不仅没有像Take-Two期望的那样提高价码，反而将原来26美元每股的收购价降低到25.74美元。在这则声明发表后，Take-Two立即就发布了声明，表示EA“实在太小瞧Take-Two了”。Take-Two此前向其各大股东通了气，要求大家“按兵不动”，不要急着将自己手头上的股份卖给EA，因此虽然EA已经在公开市场上吸纳Take-Two的股份，至今也只不过买到了8.3%的股份。



EA与Take-Two的收购案已经演化成一场双方的心理博弈，EA降低价码的原因无非是让Take-Two的持股们产生焦急心理，从而抛售自己的股票，因为如果EA放弃收购，Take-Two的股价必然暴跌。但分析家认为，EA最终会提高价码，很可能会以每股30美元的价格最终将Take-Two收购，因为比起合并后的长期利益，多出这么一些收购费用可谓无关痛痒。

特报 PS3虚拟网络社区Home再度延期



2007年3月举办的游戏开发者大会中，前SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森公开了PS3的虚拟网络社区服务“Home”，其最初计划是在2007年春季内测，秋季正式投入服务。然而由于该计划规模庞大，技术复杂，因此进度一再拖延。去年的东京游戏展中宣布延期到2008年春投入服务。如今春季已经过去，Home仍然没有任何动静，甚至连公测的消息都没有。

4月22日，索尼宣布Home将于今年夏季开始扩大内测范围，今年秋季开始面向所有PS3玩家展开公测，至于正式的运营服务时间，目前还没有确定。SCE社长平井一夫表示，Home的再次延期是为了提高整体服务品质，确保带给玩家更为完善有趣的娱乐体验，在一切全部准备妥贴之后才向玩家提供。

事件 《横行霸道IV》街头广告遭封杀

4月22日，美国福克斯电视台报道《横行霸道IV》在芝加哥市内无处不在的广告招致一些人的抱怨，芝加哥公路管理局方面表示他们将会撤除这些广告。

据芝加哥公路管理局(CTA)方面的发言人透露，2004年他们通过广告代理接受了《横行霸道 圣安德里亚斯》的建筑物外墙和巴士站广告，总价值约9万美元，但是这些广告引起了很多人的抱怨。后来CTA另外找了一家广告代理商，这家公司没有注意到之前的这起事件，结果再次接受了Take-Two这家广告客户，答应持续六周张贴《横行霸道IV》的385个户外广告，其中有一些是在CTA方面还没有同意的情况下就已经放出。CTA方面表示，此次将这些广告撤除主要原因是因为有前车之鉴，并不是因为有人抱怨《GTA IV》的广告。

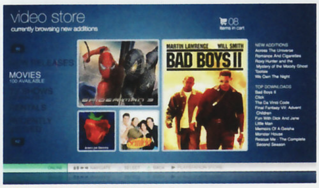


据称《GTA IV》与CTA的这笔广告订单价值31.6万美元，这次将广告撤除将会对CTA造成多大损失并未透露。其实单从Take-Two向CTA投放的这笔广告费用与之前《圣安德里亚斯》的费用相比就可以大致猜测：《GTA IV》的广告预算要高出许多。

新闻短波

PS3高清电影独特服务

《洛杉矶时报》日前报道，根据索尼电影公司的内部消息，PS3的高清影视节目下载服务将于今年夏季开始在美国开通，其初期资源主要来自索尼电影。SCEA市场业务高级副总裁Peter Dille在PlayStation Blog中说：“尽管现阶段没有什么关于视频下载业务的声明可以发布，但我们已经确认过索尼会为PS3推出一种区别于以往大家见过或使用过的全新独立服务项目。”



《横行霸道IV》横行日本

“《横行霸道》系列”的日本代理商Capcom近日宣布，《横行霸道IV》的日版将于年内推出。由于文化差异，“《GTA》系列”在日本影响力不大，但之前由Capcom引进日本的几作都有超过40万套的销量，对于美式游戏来说成绩可谓相当出色。

AB合并案通过审核

欧盟委员会日前正式同意Activision与Vivendi Games的合并案，认为成立Activision Blizzard之后，不会妨碍公平竞争。这起游戏业的世纪并购案预计将于6月份完成。

微软“最创新”

最近美国《商业周刊》发布了年度全球50大最具创新意识企业评选结果，该榜中微软排名第5、任天堂排名第7、索尼排名第9。不过微软创新度高于任天堂和索尼的原因并非X360，而是该公司在最新人性化交流界面触感计算机Surface上的大手笔投入，以及在搜索引擎市场的努力；任天堂入选的理由是Wii、WiiWare以及拓展游戏人群和家庭化游戏等方面的努力；索尼入选的理由是蓝光推广以及PS3和PSN。

世嘉赛车工作室被收购

4月初，《世嘉拉力REVO》的开发团队被关门大吉，但是在4月下旬，该工作室被英国Codemasters公司挽救。4月25日，Codemasters公司宣布其将会收购世嘉赛车工作室，该工作室的40多人将会并入Codemasters的赛车游戏团队。

英国游戏业规模创新高

英国娱乐休闲软件发行商协会ELSPA与市调机构Chart-Track最近发布统计报告，显示今年第一季度英国游戏产业规模达到了4.18亿英镑。目前英国游戏产业从业人员为2.5万人，每年为英国经济贡献20亿英镑的收入。

《光环战争》秘密测试

即时战略大作《光环战争》很可能会在今年推出，最近有消息称该作已经在秘密进行网络测试。据称微软已经邀请部分玩家进行《光环战争》Alpha版的网络测试，Beta版的公开测试预计很快就会展开。



新闻短波

Wii登陆韩国

任天堂韩国分公司从4月26日开始正式将Wii引入韩国，售价为22万韩元（折合人民币1900元）。韩国任天堂成立于2006年7月，此前在韩国销售的NDSL仅用了不到一年的时间就销售出100万台。



《塞尔达》新作开发中？

宫本茂最近在国外媒体的采访中说：“现在，《塞尔达传说》系列的制作小组已经被再次召集到一起，开始了一款全新作品的开发。但对我来说，最重要的工作还是如何发掘新颖的交互式娱乐体验并把它传递给公众。”看起来《塞尔达传说》的新作很可能已经在开发中。

《灵魂能力IV》发售日

NBGI宣布PS3/X360格斗大作《灵魂能力IV》将于7月29日在美国推出，本作同时也将推出一个比普通版贵20美元的限定版，收录一本介绍本作故事前传的画册，购买者还可以下载到自定义角色。该版本将会采用豪华金属盒包装，并且附赠一件T恤。





Capcom收购欧美工作室？

美国Capcom高级副总裁Christian Svensson最近透露，在未来两年内，Capcom计划收购一些欧美的独立游戏开发商以充实和强化开发力量。这也是自2006年关闭设在美国加州的Studio 8研发中心以后，Capcom高层首次对外提及收购独立开发团队的意图。Svensson说：“未来2年之内，如果我们还没有收购欧美独立游戏开发商的话反倒会让人感到不可思议，我认为这是不可避免的。”

强手棋推出游戏版

想必很多80后的年轻人小时候都经历过强手棋(Monoply)的乐趣，这种模拟地产经营的棋盘游戏可说是《大富翁》、《富豪街》之类游戏的鼻祖，现在这个由孩之宝公司拥有版权的棋盘游戏将会首次登陆次世代主机，在Wii、X360和PS2上推出，发行商为EA。该作预计将于今年秋季配合全新的棋盘游戏于全球同步上市。



事件 华纳有意收购《古墓丽影》发行商

《古墓丽影》的发行商SCi Eidos这一年来一直处于财务窘境，今年2月，该公司曾经表示需要立即筹集到4500～5500万英镑的可用资金。现在这家公司终于如愿以偿，4月25日，SCi Eidos宣布其已经筹集到6000万英镑的资金，这是通过增发1.716亿股新股募集到的，其中45%以SCi Eidos现有股价37.5%的折扣价提供，还有55%留给时代华纳和Thorson Prime Broker公司等现有股东。

通过此次增发新股，时代华纳和Thorson公司对SCi的持股量将会增加4500万股。Thorson所占股份比例将会从15.4%提高到22%，时代华纳的持股比例将会从10.2%增加到20%。为此两家公司将各为SCi Eidos提供1500万英镑的资金。除了获得该公司更大的股份外，时代华纳还将与SCi达成在北美的合作发行协议，今后SCi Eidos开发的游戏将会通过华纳旗下的WBIE在北美发行，WBIE还将提供诸如公关、营销等服务。SCi首席执行官Phil Rogers在路透社的采访中说：“我希望在北美有更强大的发行力量，在美国的营业收入应该占到总收入的一半。”



在这次的声明中，SCi Eidos再次强调《古墓丽影 地下世界》将于2008年末发售。该公司还对其他一些正在开发中的产品进行了介绍，表示Eidos蒙特利尔工作室已经在制作《杀出重围3》(Deus Ex 3)，IO Interactive已经在开发一个新品牌以及《杀手47》的第五作，《夺命双雄2》也在开发中。

去年获得中东某财团5亿美元的注资之后，华纳兄弟公司目前正在加大对游戏市场的投入，不久前该公司刚刚用1亿英镑收购了《乐高星球大战》开发商Traveller's Tales。此前华纳也曾向SCi提出收购请求，从去年9月就开始进行初步的收购谈判。在此次华纳加大注资力度的背后，分析家认为华纳很可能会将SCi Eidos收购。WBIE总裁Kevin Tsujihara说：“华纳兄弟公司正致力于成为游戏业里的重量级厂商。”

软件 《模拟人生》创造一亿套销售神话

EA于4月16日宣布，全球最畅销的PC游戏系列《模拟人生》(注)总销量已经突破一亿大关，成为继《马里奥》、《口袋妖怪》之后，全球第三个突破一亿套销量的游戏系列。EA表示自2000年系列首款作品发售以来，“《模拟人生》系列”先后被翻译成22种语言并在全球60多个国家发售，至今已实现40多亿美元的销售额。

EA还使用了一组有趣的数字表明一亿套销量到底意味着什么：它意味着将所有《模拟人生》包装盒排起来可以连接纽约与莫斯科，欧洲平均每7个家庭、美国平均每3个家庭就拥有一款《模拟人生》。目前《模拟人生3》也已经公布，而且这款游戏预计还将推出PS3和X360版。



▲《模拟人生3》预计将推出PS3和X360版。

特报 日本游戏人口一年增加400万

日本游戏业协会CESA日前发布了与韩国游戏产业振兴院(KOGIA)合作编撰的《2008 CESA民众生活调查报告书：日本、韩国游戏用户与非用户调查》，报告显示，日本游戏人口已占总人口的30.3%。

此次调查以3～79岁民众为对象，随机抽样调查1060人，其中30.3%为玩家，推算出日本游戏人口为3739万人，比2006年增加了400万。在调查中3～9岁和50～59岁这两个年龄层的玩家数量都明显上升，甚至60岁以上也有7%的人在玩游戏，可见任天堂对于新玩家群的拓展确实做出了显著成绩。日本玩家中49.9%的人拥有NDS，38%拥有PS2；对于未来期待或关心的新游戏类型，40.6%的人表示期待“学习或知识类”，33.4%为“有助于锻炼身体和健康管理的游戏”，28.2%为“可以拿着遥控器、活动身体的游戏类型”，26.7%为“食谱、辞典、地图”，显然这排名前几位的受期待游戏类型都是NDS和Wii的主力游戏类型，而角色扮演等传统游戏类型的关注度早已大不如前，从这份调查报告可以看出，任天堂的崛起已经让日本游戏业的市场结构发生根本性的变化。

小贴士 TIPS

《模拟人生》：由著名制作人威尔·莱特制作的一款生活模拟类游戏，第一作于2000年2月4日发售。虽然目前为止的正统作品只有2作，但资料片可谓不计其数，在家用机上也曾推出多部作品。

本期综述

《横行霸道IV》：诠释美国主流文化

本期新闻中，出现频率最高的游戏莫过于《横行霸道IV》，这款游戏在发售前的媒体曝光率应该可以说是超越了以往的任何一款游戏，包括去年的《光环3》。微软表示他们对《横行霸道IV》投入的辅助宣传力度几乎与《光环3》相当，加上还有Take-Two和索尼各自的宣传攻势，使得《横行霸道IV》真正成为了一款众星拱月的游戏，任何一个关注游戏业的人都无法不为之瞩目。微软曾经表示《光环3》的广告宣传期间吸引了5亿人的关注，那么《横行霸道IV》想必至少也吸引了6亿人的关注。在美国与欧洲，几乎所有人都必然会看到它的广告，从各种电视广告，到城市街头大楼外墙的巨幅广告、公交车车身广告、无处不在的广告牌……甚至偏僻的小巷子和电线杆上也贴满了制作成通缉令形式的另类广告，它的宣传攻势绝不会比广告预算达上亿美元的好莱坞顶级大片逊色。

任天堂一直在宣扬“将游戏打入主流文化”，其理念在于用轻松休闲的游戏类型吸引较少接触游戏的普通大众。而《横行霸道》同样也是一个早已打入主流文化的游戏品牌，仅《圣安德里亚斯》一作就有2000多万套的销量，这证明了并不是只有简单到极致的游戏才能吸引最广泛的人群。《横行霸道IV》铺天盖地的广告不仅会让系列玩家心痒痒，让他们再也无法抵挡次世代主机的诱惑，就算是从未接触过该系列的玩家，也会在媒体高密度的介绍以及朋友们口沫横飞地宣传下产生好奇心理，同时受到索尼与微软力捧的《横行霸道IV》将很有可能最终创造系列的销量新高，对于PS3和X360的销量促进作用更是难以估量。根据现在众多分析家的估计，《横行霸道IV》年内销量预计为900～1300万套之间，而且这已经是在



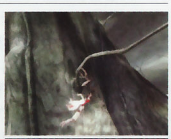
考虑到目前次世代主机用户基数有限的情况下估计的阶段性数据，根据以往的经验，《横行霸道IV》的生命周期非常持久，卖个两三年不成问题，之前的《圣安德里亚斯》第一年销量不到1000万套，其余1000多万套是在后来的两三年时间里聚沙成塔一点一点累积起来的。

当然，广告宣传力度再大、品牌名声再响亮，要实现长卖最终还要靠游戏本身的质量。《横行霸道IV》在发售的一周前已经泄露到网上，也许很多国内玩家都比欧美玩家提前感受了它的魅力。由于文化的隔阂，或许很多国内玩家始终无法对其产生兴趣，正如《勇者斗恶龙》到了欧美也只能沦为二线游戏，但在众多欧美媒体眼中，《横行霸道IV》是一款完美的游戏。临截稿前，已经有多家欧美媒体对《横行霸道IV》打分：英国《Xbox World360》杂志打出9.8分，英国X360官方杂志打出满分，英国PS3官方杂志打出满分，著名游戏网站IGN不仅对该作打出满分，而且在剧情表现力、画面、音效、游戏性、耐玩度这五项指标全部打满分，这在该网站的历史中是前所未有的真正“完美级评价”，即便是史上媒体总评分最高的《塞尔达传说 时之笛》也在音效和耐玩度这两个指标上被扣了一分。不管《横行霸道IV》最终的媒体平均打分将是多少，该作已经证明了自己的卓越质量，而有了质量保证、品牌声誉与成功的宣传，《横行霸道IV》就具备了能够长卖的充分条件。

流言板

《波斯王子 预兆》?

4月中旬，《波斯王子》创造者Jordan Mechner申请注册了《波斯王子 预兆》(Prince of Persia Prodigy)的商标权，在相关描述中表示这是电视游戏和掌机游戏相关产品。外界纷纷猜测这将会是《波斯王子》新作的正式定名。虽然育碧方面并未对此发表评论，但美国育碧已经开通了一个与《波斯王子》相关的网站。不管正式定名是什么，可以确定的是，《波斯王子》新作很快就会公开！





可信度 ★★★☆☆

动作游戏版《光环》?

美国《EGM》杂志最近报道了一则传闻，宣称一款第三人称视点动作射击游戏版《光环》外传正在开发中，而且该作也将由系列开发商Bungie工作室负责，预计2009年末发售。本作的故事发生在《光环》一代之前，讲述与星盟初期的冲突。这款游戏很可能是大导演彼德·杰克逊目前正在负责的《光环》项目。虽然《EGM》杂志的传闻经常都很不靠谱，但是微软目前确实正在为彼德·杰克逊的《光环》新项目招兵买马。

可信度 ★★☆☆☆

PSP版《小小大星球》?

英国知名游戏网站宣称，SCEE的利物浦工作室目前正在开发PSP版的《小小大星球》，据称该作将紧随PS3版之后发售，而且玩家还可以在PSP上编辑关卡，然后在PS3版中使用。但索尼方面并未对此发表任何评论。PS3与PSP的联动是索尼一直在强调的特性，《小小大星球》也适合掌机，该作对画面要求不高，但对于物理运算能力的要求不低。



可信度 ★★★☆☆

本期关注数字

900万 Activision于4月18日宣布，《使命召唤4》全球销量已经突破900万套。目前该作每个星期仍然有可观的销量，预计最终将会突破1000万套销量大关。而且该作的最新地图包下载量也很惊人，在Xbox LIVE卖场中提供下载的9天内就达到了100万次的下载量，该地图包收费10美元。

200万 《怪物猎人携带版2nd G》虽然只是一款资料片性质的作品，但是对于该系列的玩家来说却具有不可抵挡的魔力，自从3月27日发售以来，一直有着出色的销量。4月21日，Capcom宣布该作在发售后不到一个月的时间里，已经在日本突破了200万套出货量，成为全球销售速度最快的PSP游戏。目前PSP在日本销量突破百万的三款游戏都是《怪物猎人》，难怪日本的一些业内人士将PSP称为“《怪物猎人》专用机”。

1000万 NBGI日前宣布，全球超人气空战游戏系列《皇牌空战》的累计销量已经突破1000万套，该系列迄今已推出8部作品。

喷子



人们已经习惯把喜欢口无遮拦、大放厥词的家伙定义为“喷子”，事实上喷子这路并非什么新兴行业，古今中外皆有之，其道实渊源流长，惟赖INTERNET网络之便得以发扬光大。对于某些喷子的攻击心理，大致可以分为这么几大类：第一类曾经拥有一定的社会地位，现因种种客观原因渐已沉沦，为了宣泄心理压抑而口不择言。这类人的经典范例为近期的郑钧喷选秀明星事件；第二类人可以算是喷子的草根阶层，此类人虽然出身或境遇不佳，却也是野心勃勃的不甘寂寞者，企图依仗出格的奇言异行来搏出位。第二类人是喷子群体绝对的主流，在时下各种媒体渠道上可谓俯拾皆是，其道亦因喷者愈众而日艰。

文 Darkbaby 美编 NINA

自喷

对于现今喷道盛行的异象，有人认为是世风日下的集中体现，笔者则认为是资讯过度发达的反作用力。由于获得资讯的渠道越来越多，个人、媒体和企业已经难以从芸芸众生中吸引到足够的眼球，为了宣传自我或企业产品，不得不剑走偏锋。国内游戏圈近年来最让本人难忘的商业炒作案例或许便是巨人公司出品的《征途》，该公司不惜重金雇佣了大量知名枪手，在各种媒体渠道以明贬实褒的方式轰炸式宣传其企业领袖史玉柱及主打网络游戏产品《征途》，极大拓展了《征途》的知名度，并提供了史玉柱是营销天才和玩《征途》的玩家系有钱一族的双重心理暗示，使得巨人公司如愿获得了大量预期的客户。相对某些游戏运营公司只知道干巴巴地自我标榜游戏乐趣的老套商业宣传手法，其行销手段之高下实不可以道里计矣！

目前在国内外游戏玩家圈里最鼎鼎大名的网络喷神是詹姆斯·D·罗弗(James. D. Rolfe)，这个美国的80后青年原本是业余电影制片人，他自行导演制作的专喷TV游戏萌芽时期劣质游戏的《Angry Video Game Nerd》(愤怒的游戏迷)系列视频通过YouTube播放后引起了极大轰动，其人不修边幅和旁若无人大喝Rolling Rock牌啤酒的招牌形象也深入人心。不过詹姆斯先生毕竟不过是圈外人士，他所攻击的也不过是些老掉牙的陈年古董，其在游戏发行商心目中的商业价值几乎为零。真正的喷神应该站在业界的风头浪尖，举手投足间立即会掀起轩然大波，其一言一动中所隐含的商业价值何止万金，此等翘楚人物非日本Konami最著名的游戏制作人小岛秀夫莫属。

小岛秀夫在英国最新一期的游戏杂志《EDGE》专访中，忽然对自己监制的PS3超大作《MGS4》最终完成品质表示了强烈的不满和遗憾，声称PS3的CPU处理能力严重制约开发者的梦想实现度，他的惊人举动立即引起了广泛猜测，成为了近期游戏圈的话题焦点。对于小岛氏选择在时下这个硬件格式战争微妙时期发表自喷言论，有人善意地理解为他本人绝对完美主义思想的影响结果，但就这样一个久历业界风云色变的大腕而言，类似的诠释实在过于感性而几近虚妄。通过比较《MGS4》的最新游戏视频，我们不难发现这款制作周期长达三年多的传说之作画面素质并非超卓拔群，相比欧美大厂商近期披露的几款同类力作甚至尚略有逊色。小岛秀夫应该很清楚，PS3的硬件机能固然无法如最初发表时那么神乎其神，《MGS4》没有实现构想中的“革命性进步”，主因还在于Konami小岛组自身技术力的落伍。《MGS4》未来所展现的技术表现力大致可以衡量日本顶级开发团队目前在全世界所处的地位，小岛秀夫即便有万般不满和失落，也不足以掩饰真实的世象。

也有若干想像力丰富的朋友认为近期任天堂Wii主机一路高歌猛进(三月份全球销量接近140万台)，过去力挺索尼PS3的小岛秀夫急于转变形象，突然开腔猛喷PS3的硬件机能，此举动是为参入其他两大硬件阵营预先铺路。对于类似的推



▲《潜龙谍影4》的销量成为业内观察家们关注的焦点。

论，笔者还是持赞否两论态度的，Konami过去对于业界未来趋势确实严重误判，几乎把所有重要筹码都押宝在PS3平台，对于X360和Wii支持力度不够(尤其是后者)，势必会影响到未来的业绩成长，该社今后经营方针会发生巨大转变是必然无疑的。然而目前PS3在市场竞争中的劣势已经有相当大改观，相当有可能在2009年某个时间段全球累计销量赶超X360，Konami完全没有必要选择现在这样的敏感时期表态站队。从个人因素方面来考量，小岛秀夫的品德一直口碑还算不错，他可以在NGC极度劣势的时候“仗义”援手任天堂(授权合作开发NGC版《潜龙谍影 孪蛇》)，断无可能在多年紧密合作的SCE目前处于水深火热时大张挞伐，遗后世讥评之口实。从商业经营角度去分析，《MGS4》的开发费很有可能是索尼一手包办，但Konami自身押上的筹码也绝对不轻(旗下最具实力的团队整整三年多的心血努力)。小岛秀夫本人也押上了自己的艺术生命，游戏作品的成败直接影响到制作人的命运浮沉。无论Konami还是小岛秀夫，都不可能以牺牲《MGS4》作为代价去争取某些虚无飘渺的商业利益，因为他们根本输不起！《MGS4》是一款社运攸关的战略商品，去年11月1日Konami宣布该作押后发售，股价当天即下跌了220日元(幅度5.9%)，为该社自2003年以来的最大跌幅。

好比在一个始终跌跌不休的股市里，质地再优良的股票也无法始终独善其身。Konami的《MGS》原本是TV游戏业界屈指可数的超级大作系列，对于硬件普及有着相当重要的推进作用，但随着PS3不败神话的逐渐崩溃，独占大作《MGS4》不幸也遭遇了池鱼之殃，市场关注度随着PS3一起迅速滑落。另一方面，PS3软件开发环境的恶劣和远低于预期的市场普及率令《MGS4》长期难产，从公开发表至今已经足足经过了上千个日日夜夜，即便再有耐心的狂热拥趸也难免会意兴阑珊。纵观“《MGS》系列”十数年发展历程，完全是一部堪称经典的商业炒作教科书，小岛秀夫每一次都在E3等展会现场播放精心剪辑制作的高品质影像为新作宣传造势，都取得预期的满堂喝彩，同时也向整个业界展示了Konami的技术底力。《MGS2》现在被公认为全系列中最具争议性的一作，但由于小岛氏出神入化的包装宣传技巧，该作成为了全系列的销量冠军。再高明的商业手段也无法始终运用不辍，更何况这个行业里最不缺乏的职业精神就是模仿和拷贝，宣传片这个曾经的杰出创意如今早已成为部分无良厂商用来商业欺诈的滥觞。从《MGS4》发表至今的实际情况我们不难清楚看到，Konami原先的市场运作方式已经越来越无法提升消费者关注度，人们对该作的注意力日益集中在是否会跨硬件平台发售，而非关心游戏本身的品质。2008年是家用主机大战关键的一年，4～6月间集中了多款具有全球性影响力的超级大作，《GTA Ⅳ》、《Wii Fit》、《马里奥赛车Wii》等都以不惜血本的市场推广费用进行地毯式轰炸，相形之下确定于6月12日在日本本土率先推出的《MGS4》关注度则要低了许多。《MGS4》已经处在一个相当严重的危机边缘，如果不采取些果断措施打破僵局，该作完全有可能创下全系列销量和口碑的双低，从而实至名归地成为该经典名作的终结者。

途穷矣！技穷乎？

小岛秀夫毕竟不是凡庸之辈，经过深思熟虑后终于走了一步险棋。小岛的《EDGE》专访内容相当值得推敲，已经为今后可能发生的各种不同状况预设了退路。小岛秀夫在新作发售日不到两个月时间突然惊人自喷，可以算是一种高明的(无奈的)逆向炒作，通过这一事件引发的话题性把许多消费者的注意力重新聚焦到《MGS4》上，相信有部分原本采取观望态度的玩家会因此出于某种好奇心决定购买这款传说中的PS3独占大作，去体验一下庐山真面目(笔者就是这样的一位)。专访中的真实部分可能只有“《MGS4》没有实现革命性的进化”，这原本就是在许多人预料中的事情，该系列原本站立的高度已经很难更上层楼，况且小岛组的开发实力毕竟也还未能凌驾于业界之巅，原先过度的吹捧需要降温，以免因低于预期造成极端反效果。然而在小岛秀夫对自家的力作极力贬抑的背后，笔者对《MGS4》的可玩性却充满了期待，或许这将是继初代作辉煌后一个全新的里程碑。笔者看过一个《EDGE》专访的日文翻译版本，或许这个转译才真正体现出小岛秀夫想表达的含义，将日本人言语的暧昧模棱发挥到了极致。以小岛秀夫今番的言论，日后若《MGS4》品质不尽如人意，则硬件机能的制约难辞其咎。设若《MGS4》的口碑极佳，则不过显示了PS3和小岛组真实实力的冰山一角，让广大玩家更生期待和憧憬。我们不妨再去注意这样一个耐人寻味的细节：小岛秀夫自喷事件发生以后，在全球玩家群体中引起的反响不可谓不强烈，但Konami官方至今并未发表什么辟谣声明，SCE更是充耳不闻，其中玄机实非外人可解。

或许有人会疑问：小岛秀夫的逆向炒作为什么不选择日本本土的《FAMI通》或某家重要的美国专业媒体，偏偏选择了受众面相对较狭窄的英国《EDGE》呢？

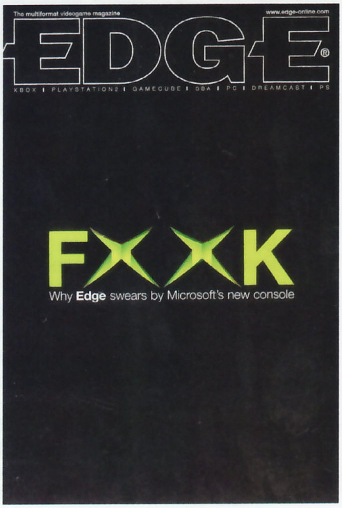
从目前的周间硬件销售推移状况来看，《MGS4》在日本本土达到或超过前作销量的可能性微乎其微。PS3现时在日本的人气极度低迷，已经连续数周周销量跌破万台警戒线，短时期内难有根本改观的迹象。受到PS3硬件销售严重不振的影响，目前在该平台发售的大作都遭遇了所谓的“30万诅咒”，《真・三国无双5》等超大作都在30万份销量前后徘徊停滞。《MGS4》可能是第一款有实力挑战诅咒线的游戏，不过预测其累计销量难以突破50万份(前作日版突破了85万份)。至于全球最大的娱乐消费市场北美地区，目前正处于Wii和X360双雄鼎立的格局，而第二季度更是《GTA Ⅳ》等超大作接踵登台亮相之时，《MGS4》同样会遭遇到成长的烦恼。欧洲是当前PS3市场拓展最顺利的地区，目前PS3在该地域已经成功压制了X360的发展势头，晚发售一年的PS3硬件销量已直追X360。欧洲同时也是Konami的传统强势市场，过去《PES》和《MGS》等经典系列的号召力绝不容小觑(Konami曾连续数年稳居日本第三方厂商的欧洲软件销量冠军)。无论PS3还是《MGS4》，欧洲市场战略的成败都可能影响到全局，因此我们不难理解因何宣传造势的舞台选择在了在欧洲地区具有相当影响力的《EDGE》杂志。

不管怎么说，无论喷人还是自喷都不算是十分有自信的表现。

曾几何时，日本TV游戏业还是世界的中心，那时候的泰山北斗们言谈举止都相当优雅潇洒。记得1997年初《FAMI通》采访宫本茂时曾经提出过对PS日益强势有什么想法这样尖锐的问题，宫本大师当时如此回答：“PS是一款性能优秀的主机，连我也很想为它开发游戏！N64确实做不出《FF Ⅶ》这样的游戏，不过N64同样也能够制作出PS无法实现的好游戏……”何其从容淡定、何其不卑不亢，当时的日本游戏产业就是那么充满了自信和活力。随着欧美同行的飞速赶超，日本游戏从业者逐渐失去了往日的矜持，日益焦躁迷茫。从当年三上真司喷PS2和《王国之心》事件到坂垣伴信的连番脱口秀表演，居然连宫本茂这样的老顽童也不甘寂寞地开始喷起了其他厂商的游戏，这些实际都是影响力衰退的明证。由《MGS2》时代充满霸气的大手笔，到今日玩弄手腕的小伎俩，我们由此深切感受到一个伟大游戏艺术探索者的迟暮和落寞。

岁月催人老、旧梦难再续。

奈何、复奈何……



▲追求自由言论的《EDGE》杂志一向不乏惊人言论。



■PS3在欧洲的形象广告。大气而不乏创意，也从某个侧面反映了“PlayStation”在欧洲卓越的品牌形象。

当我们在讨论美式游戏的崛起和日式游戏的衰弱时，常常忽略了世界第二大的游戏消费市场——欧洲。人们常常用“美式游戏”统括欧洲和美国厂商开发的游戏，对于这个诞生了《GTA》、《古墓丽影》等巨作的大陆缺乏关注与了解。过去，微软、索尼、任天堂等主要厂商常常将欧洲放在战略计划的最后一个步骤，从新主机到大作发售日，欧洲总是落在美国和日本之后，这主要是因为欧洲国家多、语言杂，在游戏本土化和发行等方面比较复杂。欧盟共有27个成员国，官方语言就有23种，要实现各国的同步发售需要有漫长的前期准备工作。但欧洲人消费实力强，技术实力雄厚，近年来无论在市场规模还是游戏开发实力上都有着惊人的发展速度，尤其是在次世代之争中，欧洲正在成为事关胜负全局的关键市场，在欧洲Wii、PS3和X360的销量差距都相对较小，而2008年的几款主力大作如《横行霸道IV》、《杀戮地带2》、《神鬼寓言2》等都是出自欧洲的游戏开发商，也许就像前SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森所说：“欧洲是事关成败的最重要的大陆，这里有最多的国家，最多的高消费力人口和最多样的文化……”

文 星夜 美编 NINA

鏖战欧陆

欧洲的次世代战争全貌

血拼欧洲战场 三大厂商重兵集结

索尼 欧洲已成为PS3的生命线

自从《GT赛车5 序章版》于复活节期间在欧洲上市之后，PS3在欧洲的周销量一度窜升至15万台，超过了Wii的13万台，成为欧洲最畅销的家用机。复活节过后，随着《马里奥赛车Wii》的上市，Wii重夺冠军宝座，但PS3仍然保持每周将近10万台的销量，超过了美国和日本两地的总合。在欧洲各国的销量分布方面，英国市场结构与美国相似，PS3与X360的销量几乎持平，约占欧洲总销量的四分之一；而在法国、德国、西班牙、意大利等国，PS3的销量达到了X360的1.5～3倍。虽然PS3在欧洲的上市时间比美国和日本晚半年，但目前PS3在欧洲的总销量已经超过500万台，超过了美国和日本。毫无疑问，欧洲已经成为PS3最大的消费市场。



从游戏开发的角度来说，欧洲也是索尼最重要的阵地。自从2005年PS3公布以来，索尼已经在欧洲收购了多家实力级游戏开发商，例如Guerilla、Evolution，而今年对索尼意义最重大的几款游戏如《横行霸道IV》、《小小大星球》、《杀戮地带2》、《机车风暴 太平洋裂谷》等都是由欧洲的游戏工作室开发，此外，SCEE的1900多名员工正在开发数十款PS3游戏，其中包括多款未公布大作；在网络服务方面，由SCEE伦敦工作室负责开发的“Home”网络服务目前已经确定于今年秋季开始公测。

4月29日，随着《横行霸道IV》的推出，SCEE的新一轮宣传攻势已经展开，售价为439欧元的《横行霸道IV》40GB版PS3捆绑套装目前已经成为欧洲各大零售商最抢手的商品之一。英国最大游戏零售商GAME的游戏订购排行榜中，PS3版《横行霸道IV》高居第一，还有一个多月才发售的《潜龙谍影4》也在订购榜前五强之列。英国著名连锁超市Asda的游戏部门主管Duncan Cross说：“PS3版《GTAIV》的订购量达到了X360版的三倍，这完全超出了我们的预期。”

微软 紧咬《横行霸道IV》

微软一直在宣称“X360才是大家玩《横行霸道IV》的最佳选择”，比起索尼，微软对《横行霸道IV》的宣传支持更为强力而明显。英国Xbox事业部主管Stephen McGill说：“我们《对《GTAIV》》的宣传攻势与去年的《光环3》规模相当。”微软对于X360版《横行霸道IV》的全方位宣传从4月份中旬开始，覆盖了各种电视、杂志和报纸，微软在宣传中一直不忘突出强调将于今年秋季推出的X360独占下载内容。

Xbox在欧洲的品牌认知度远远不及PlayStation，而微软在欧洲的游戏开发力量与索尼相比也有一定差距，再加上三红等因素，使得X360在欧洲处于落后局面。由于X360在日本已经没有翻身的希望，从去年下半年开始，微软将更多的精力放在了欧洲。微软Xbox事业部产品经理Aaron Greenberg在彭博财经的采访中说：“现在我们的头号目标是在国际范围内取胜，而赢得某些市场的代价可能是输掉其他市场。目前我们的首要目标是欧洲。”但在去年的年末商战期间，索尼在欧洲战胜了微软，不仅主机销量比X360高出50%以上，而且在欧洲推出的很多跨平台游戏都是PS3版销量高于X360。

今年3月份X360在欧洲降价80欧元之后，Arcade版比Wii还要便宜，X360的周销量一度提高到两倍，但依然落后于PS3。不过欧洲X360用户的软件消费实力也不比美国本土差，平均每个用户拥有7套游戏，而PS3和Wii分别是3.8和3.5。但这种现象的原因之一是X360的上市时间较长，因此用户购买的游戏较多也不足为奇。3月份X360在欧洲的降价并没有搭配强有力的游戏，因此遭到了PS3《GT赛车5序章版》的狙击。在4月份上旬，西班牙、德国、瑞典等国的游戏销量前十强中X360一款游戏都没有上榜。

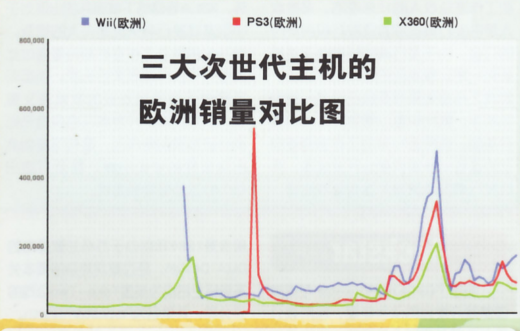


任天堂 休闲与健康主题征服欧洲



随着《马里奥赛车Wii》和《Wii Fit》在欧洲的上市，Wii在欧洲的销量再度攀上巅峰，摆脱了前两个月与PS3的胶着状态，销量遥遥领先。《马里奥赛车Wii》在欧洲只用了两周时间销量已逼近百万大关，在欧洲各主要国家连续数周雄踞销量榜首。今年夏季，《任天堂全明星大乱斗X》也即将在欧洲推出，势必将会创造新一轮的销售热潮。为了确保欧洲市场的供货，任天堂甚至减少了美国地区的供货，转而分配给欧洲，尽管如此，目前每月180万台的产量仍然是无法满足欧洲、美国和日本三地都很庞大的需求量。

欧洲的休闲游戏和教育游戏市场庞大，用户众多，对任天堂来说可谓如鱼得水，在欧洲的“脑白金风暴”比起日本有过之而无不及，《锻炼大脑的成人DS训练》在欧洲的销量就超过了500万套，其续作也有超过300万套的销量，《任天狗》在欧洲的销量更是达到800万套。健康与休闲的游戏也很受欧洲各国政府及教育机构的欢迎，NDS成为欧洲很多学校的教学工具，任天堂的欧洲总部就是在教育游戏市场庞大的德国。有了NDS这个开路先锋，Wii在欧洲的发展一直都非常顺利，到今年初已经在欧洲卖了600万台，目前在欧洲的周销量为16～17万台左右，大致相当于PS3与X360的总合。



对次世代格局影响重大的欧洲本土势力

由于欧洲并没有一个统一的游戏市场统计机构，因此长期都没有关于欧洲游戏市场总规模的可靠统计数据。但是将欧洲的主机软硬件销量与美国对比可以发现，美国的游戏软硬件销量并没有比欧洲高出许多，而欧洲的软硬件售价远高于美国，因此欧洲的游戏市场总规模很可能与美国持平甚至超过美国。Activision国际品牌管理高级副总裁Will Kassoy最近在旧金山举办的MI6会议中透露，根据他们的统计渠道，2007年欧洲的游戏软件市场规模达到了104亿美元，超过了美国的101亿美元。虽然汇率的变动是其中重要因素之一，但Kassoy表示欧洲在全球市场中的占有率将会进一步扩大。

但如此庞大的一个市场却长期被美国和日本的企业霸占，除了三大主机厂商外，在欧洲游戏软件市场占有率排名前十的游戏公司中，只有育碧一家是本土企业，欧洲规模最大的游戏公司Vivendi Games主力在网游市场，电视游戏市场的影响力不大。尽管如此，随着Vivendi Games与Activision的合并，今后全球最大的第三方游戏发行商Activision Blizzard相当于成为了欧洲公司（Vivendi持股比例超过Activision）。此外，欧洲的游戏开发商实力也非常强劲，Take-Two等美国公司的游戏开发主力都在欧洲，诸如《GTAIV》之类巨作对于次世代的格局有着重要大的影响。

Vivendi Games

法国媒体巨鳄Vivendi旗下的全资子公司Vivendi Games是欧洲规模最大的游戏发行商，共有4个独立的开发部门，员工总数为3400人。不过该公司的总部并不在法国，而是在美国洛杉矶，这主要是因为Vivendi Games旗下的雪乐山、暴雪等主要部门都在加州。去年该公司十几亿美元的营业收入有很大一部分来自暴雪的《魔兽世界》。

在Activision Blizzard成立之后，其市值将会达到189亿美元，年营业额38亿美元，旗下拥有《使命召唤》、《吉他英雄》等强有力的品牌，它的一举一动都会对业界有很大影响。Kassoy表示他们将会把营业主力转向欧洲，欧洲的营业收入占其总收入的比例将会从过去的四成增加到六成。



▲“《吉他英雄》系列”已经创造了10亿美元的销售额。

Ubisoft

在游戏开发实力方面，法国的育碧是欧洲本土排名第一，其员工总数超过4000人，其中一半以上为游戏开发人员。不过育碧在欧洲本土的游戏开发团队规模并不大，公司员工有将近一半都是在加拿大的蒙特利尔工作室，预计到2013年该工作室员工数量将达3000人。育碧的2007～2008财年销售额预计可达9.2亿欧元。

育碧由Guillemot五兄弟创办于1986年，初期是通过EA、雪乐山等公司在法国的发行渠道发行游戏，后来创建了自己的游戏工作室，并且打造出《雷曼》这款百万大作。上世纪90年代末，育碧开始迅速扩张，进入2000年之后，依靠《雷曼》崛起的育碧摇身一变成为一家主要为核心玩家打造高品质作品的实力型游戏公司，《波斯王子》和“汤姆·克兰西”相关游戏成为其新的支柱。在这次的次世代转型中，育碧成为全球最活跃的厂商之一，它在X360上推出的《幽灵行动 尖峰战士》让人们真正了解了X360的性能，在Wii上推出的《赤钢铁》成为Wii首款第三方百万大作，原本为PS3独家打造、后来变成跨平台游戏的《刺客信条》全球销量达到600万套……目前育碧开始向多样化方向发展，一方面为Wii/NDS打造轻松休闲的新游戏品牌，一方面继续加强核心向作品，买断了汤姆·克兰西的作品版权，今年将会有《末日战争》、《HAWX》、《分裂细胞 定罪》这三部“汤姆·克兰西”推出，此外还有《战火兄弟连 地狱大道》、《孤岛惊魂2》、《薄雾》、《波斯王子4》等核心向游戏全力开发中。

Infogrames

位于法国里昂的Infogrames创办于1983年，名称来自法语中“信息技术”与“电脑程序”的合成词。从1996年开始，该公司进行激进而迅速地扩张，相继收购了《横冲直撞》(Driver)发行商GT Interactive、孩之宝玩具公司旗下的游戏部门、《身临矩阵》(Enter the Matrix)开发商Shiny Entertainment等公司，成为了世界领先的游戏发行商，但是负债也从1999年的5500万美元增加到2002年的4.93亿美元。在此过程中，Infogrames也获得了美国游戏产业奠基者Atari的商标权，并且将美国、澳大利亚、英国等地的分公司更名为Atari，Infogrames自身成为控股公司。然而在此之后，该公司事业不顺，亏损额逐年递增，开始陆续将旗下的游戏品牌和工作室甩卖，目前仅余下《鬼屋魔影》等屈指可数的几个游戏品牌。上一财年Infogrames营业额为3.05亿欧元，净亏损1.03亿欧元。



尽管如此，从2008年开始，Infogrames相继有多个大动作，首先是1月份将前EA全球工作室首席运营官David Gardner招募为Atari的首席执行官，2月份SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森转投Infogrames担任总裁引起轰动，Infogrames的一系列翻身计划正在筹划和酝酿之中，目前该公司将最大的希望寄托在6月24日发售的《鬼屋魔影5》身上，David Gardner预计该作销量可达200～300万套。



SCi Eidos

英国是欧洲游戏产业最发达的国家，但是英国本土有实力的游戏发行商却只有一家SCi Eidos。Eidos成立于1990年，早期是做视频压缩和非线性编辑系统起家，原本一直籍籍无名，直到并购了多家游戏公司，并于1996年推出了《古墓丽影》。到1999年，该公司的市值已经是1993年时的400倍。2005年3月，英国另外一家游戏发行商SCi Entertainment将Eidos收购，此后Eidos多名高层离职。2007年末，SCi Eidos传出并购传闻，多家财团有意将其收购，然而在2008年1月并购谈判戛然而止，SCi Eidos股价暴跌50%，首席执行官Jane Cavanagh和多名高层引咎辞职。目前该公司员工约600人，年营业额近2亿英镑，拥有品牌包括《古墓丽影》、《杀手47》、《杀出重围》、《神偷》等。

业界创新之源
欧洲的游戏开发力量

文 藤曦

欧洲人喜欢创新与冒险，比起美国的游戏开发行业，欧洲的游戏工作室更愿意承担风险开发创新作品。过去很多欧洲国家推出的游戏大多因为文化和语言的限制仅在本土流行，比如德国在战略和角色扮演游戏上有悠久的历史，但是在国际舞台上影响力很小。而英国由于语言的关系，而且与美国存在密切的文化关联，使其作品最容易打入国际市场。

然而自从欧盟成立之后，欧洲各国间的人才交流愈发频繁，而且英语对于大多数欧洲游戏开发者来说已经不再成为障碍，在欧洲的游戏工作室中，你会看到就算只是一个很小的项目组，都充满了各种国家、民族、语言和文化，欧洲各国文化的融合使其游戏作品更容易具有国际级的吸引力。

英国　欧洲游戏业重镇

英国是欧洲最重要的游戏市场，英国的游戏业在欧洲可说是历史最悠久，根基最雄厚的。根据英国游戏开发者杂志《Develop》提供的数据，目前英国共有160家独立游戏开发商，其中有100名以上固定职员的开发商共11家。目前英国的独立开发商数量已经相当稳定。另外还有超过90家公司专做外包工作。在2006年，这些公司总共投入了7.3亿美元用于游戏研发，在游戏开发投资规模上仅次于美国和日本。由英国游戏工作室开发的游戏占了欧美游戏总销售额的12.4%。

英国的游戏发行商数量也不少，共有70家左右，但是其中在全球范围内开展业务的英国本土发行商只有两家。很多进入欧洲市场的知名游戏发行商都选择将总部设置在英国，而且大多在英国都有相当大型的工作室。

英国政府对游戏开发行业的支持力度却不是很大，绝大多数英国游戏工作室的惟一资金来源是由国际级游戏发行商提供的，要想通过风险投资公司融资也是非常困难的。虽然英国的电影和游戏业都有政府的优惠税收政策支持，但游戏业却没有享受同样的待遇。但得益于英国教育制度的完善，英国的游戏人才资源非常丰富，共有46所大学开设了81门游戏相关的课程，2006年共培养了1200名游戏专才，到2007年增加至1400人，预计2008年可增加至1700人，成长速度非常惊人。英国的游戏业固定从业人员共8000人，其中3850人在独立游戏工作室就职，另外4150人在发行商及旗下工作室就职，另外还有700名自由职业者。自从2004年以来，英国游戏业的从业人员数量激增，在这段时间里，游戏发行商的雇员增加速度最为惊人。但英国在大学与游戏产业的直接交流合作方面明显落后于其他国家。虽然欧洲其他国家的游戏开发人才经常会受到英国数量众多的知名游戏公司吸引而到英国发展，但为数众多的小型工作室都很难招到合适的人才，人们大多选择了名气大的大型游戏工作室。

作为世界级的游戏开发人才集中地，英国的游戏开发行业不仅规模大，而且开发实力雄厚，每年都有大量优秀的原创游戏品牌涌现。但由于英国本土的实力级发行商较少，很多著名游戏品牌都被外国公司以较为低廉的价格买断，而且游戏开发商从游戏销售收入中获得的提成很少，来自游戏销售利润提成的收入通常只占这些工作室总收入的12%左右，多数收入是由发行商获取游戏发行权而支付的订金。由于发行商比较倾向于对那些有一定玩家基础的游戏品牌注资，游戏工作室如果想要自己开发一款原创新作，就比较难以得到发行商的资金援助，有将近90%的工作室需要自己为这些新作提供部分开发成本，而且发行商就算愿意为这些游戏注资，通常也是以买断该品牌版权为代价。尽管如此，仍然有六成以上的英国独立游戏开发商希望发展新作项目，因为这对他们的长远发展非常重要。此外，XBLA等网络下载服务的出现对于小型游戏发行商来说是天大的福音，有75%的独立工作室都期待着通过此类服务直接将游戏卖给玩家。创造新品牌对于英国游戏业的发展意义重大，调查发现，开发商在自身有充裕资金研发原创新作时，最有可能创造出突破性的顶尖品牌，甚至打造出《GTA》这种怪物级游戏。

Rockstar

创造了《GTA》的Rockstar可谓英国游戏开发业的头号巨星，目前该公司在英国共有四个工作室，分别是位于苏格兰爱丁堡的Rockstar North、位于英格兰林肯市的Rockstar Lincoln、位于英格兰利兹市的Rockstar Leeds以及位于伦敦的Rockstar London。

作为Rockstar主力的Rockstar North负责《GTA》正统系列的开发，其前身是1988年创办于苏格兰敦提市的DMA Design，经过数次复杂的资本关系转移之后成为美国Take-Two公司的子公司，并更名为Rockstar North。

Rockstar Leeds前身是Mobius Entertainment，2004年4月被Rockstar收购并更名。该公司有75名员工，目前主要负责开发PSP游戏，代表作是《横行霸道 自由城故事》。Rockstar Lincoln和Rockstar London主要负责游戏测试和后期辅助等工作。

开发中的主要作品

横行霸道IV

Grand Theft Auto IV

《GTA》是欧洲游戏产业所打造的第一游戏品牌，作为系列最新作的《横行霸道IV》预计年内销量可达1300万套。Rockstar为该作投入了150名精兵强将。该作在发售之前就已经获得了全球多家权威游戏媒体的满分评价。



Lionhead Studios

由开发了《上帝也疯狂》、《黑与白》等名作并且曾被英国首相布莱尔称为国宝级人物的英国著名游戏制作人Peter Molyneux创办于1997年，公司员工超过240人，然而由于公司规模无节制的扩张，每月支出就达到了150万英镑，所推出的多款游戏又没有达到预期销量，2006年4月终于因财务处境艰难而被微软收购。

开发中的主要作品



神鬼寓言2 **Fable 2**

预定今年秋季发售的X360独占大作，将会成为微软年末商战的重头戏。本作故事发生在前作的500年后，规模将会达到前作的10倍，有30个迷宫可以探索，100多种可升级的武器，70多种服装，20多种纹身和发型，80多种魔法。游戏的对话数量超过16万句，冒险任务150多个，迷你游戏6个。

Realtime Worlds

由《GTA》之父David Jones创办于2002年，位于苏格兰敦提市。该公司目前是苏格兰最大的独立游戏开发商，共有185名员工，在美国科罗拉多和韩国首尔的分公司还有40名员工。该公司的第一款游戏就是在2007年获得了微软全力支持的X360游戏《除暴战警》(Crackdown)。目前该公司全力开发的《APB》被称为《GTA》的网游版，开发规模非常巨大。Realtime Worlds从伦敦的几家投资公司那里获得了5000万美元的风险投资，这笔资金主要用于开发《APB》以及从韩国网禅公司手中买回该作的发行权，可以说Realtime Worlds已经将自己的全部身家性命压在了《APB》的身上。

开发中的主要作品



APB **All Points Bulletin**

游戏标题中的APB指的是执法机构之间互相发布的广播，用于提供嫌疑犯的信息，这与本作的游戏系统息息相关。这款面向X360和PC的网络游戏以执法部门和罪犯之间的对抗为背景，玩家可以扮演警察或罪犯，不过本作并非传统的大型多人网络游戏，而是更接近于《横行霸道IV》中的在线多人模式，玩家同时最多只能与25人一起在线游戏。

Evolution Studios

1999年创办，位于英国柴郡，其创始人Ian Hetherington曾经是《GTA》生父David Jones的老板，也曾经在SCEE任高层管理人员，正是因为这一层关系使得Evolution与索尼的关系密切，通过SCEE的注资开发了销量超过300万套的PS3大作《机车风暴》。由于在该作的开发中表现出色，因而于2007年9月被SCEE收购。Evolution旗下还有一个卫星工作室叫BigBig Studios，代表作是PSP上的《强力追击》。目前Evolution的总共110名员工正全力开发《机车风暴2》。

开发中的主要作品

机车风暴 太平洋裂谷

MotorStorm: Pacific Rift

PS3首款300万级大作的续作，副标题已经确定为《太平洋裂谷》，发售时间暂定为今年第三季度。本作采用前作引擎的改良版，将会以茂密的热带丛林岛屿为舞台，共有16条赛道，支持16人在线比赛和4人线下分屏比赛。



Bizarre Creations

位于利物浦，成立于1994年，其前身是成立于1988年的"Raising Hell Software"，创始之初仅有5人。该公司早期与世嘉关系密切，后来世嘉认为名字里含有"Hell"(地狱)太不雅观，因此要求其改名。该公司的成名作是PS上的《一级方程式赛车》，它成为1996年欧洲最畅销的游戏之一。后来在DC上开发的《MSR》奠定了该公司在赛车领域的卓越声望，该作也成为了《世界街头赛车》(PGR)的前身。此后该公司几乎成为微软的第二方，直到2007年9月26日Activision将其收购。由于"《PGR》系列"的版权归微软所有，Bizarre曾表示《PGR4》是其为微软开发的最后一款系列作，今后该系列将会交由其他厂商开发。

某跨平台赛车新作

对应平台：X360、PS3、PC

Activision将Bizarre收购时就已经宣布该公司正在开发一款竞速新作，美国《EGM》杂志宣称这款游戏将会以《007》为背景，融入竞速与枪战。

开发中的主要作品

超级赛车手 起跑

Race Driver GRID

作为首款使用EGO引擎的新作，本作号称将会在画面细节、物理效果和车体损坏效果方面进化到赛车游戏的新水平。本作已经确定于6月3日发售，对应PS3、X360。



Codemasters

成立于1985年，是英国最老牌的游戏开发及发行商之一，以《科林·麦克雷》和《TOCA》等赛车游戏系列而闻名。在次世代的转型过程中，该公司在一年之内就投入了4000万英镑巨资大力研发前沿技术，从而走到了次世代尖端游戏开发技术的潮头。该公司的技术结晶就是其拥有自主知识产权的EGO引擎，该引擎是《科林·麦克雷拉力 尘土飞扬》所使用的Neon引擎的进化版，共研发三年。另外该公司还在2007年于英格兰吉尔福德设立了一家工作室。

开发中的主要作品

闪点行动2

Operation Flashpoint 2: Dragon Rising

游戏使用了Neon引擎开发，中途进化为使用EGO引擎，发售计划也因此延后，目前暂定于今年第四季度在PS3、X360上推出。游戏将会带给玩家200多平方公里的战场，注重小队战术的应用。游戏有50多种手榴弹，就算只是一颗普通的手榴弹，也使用了大约5000个多边形。



Rare

创办于1982年，位于爱尔兰东部的莱斯特郡，原名是"ACG"(Ashby Computers and Graphics)，擅长于研发最新的游戏图像技术，因此而被任天堂赏识，成为了任天堂的第二方厂商。在SFC上推出的《超级大金刚》采用了预渲染的3D画面，在当时具有突破性意义，游戏创造了惊人的销量，Rare也从此成为任天堂在欧美最重要的游戏工作室。但是自从1997年《007黄金眼》推出之后，Rare人员流失非常严重，游戏销量也不断下滑，任天堂对其不再器重。2002年9月，微软出资3.77亿美元从其创始人Stamper兄弟以及任天堂手中购买了Rare的全部股份，Rare成为了微软的第一方厂商，此后推出的主要作品包括《凯密欧》、《完美黑暗Zero》、《宝贝万岁》等。

开发中的主要作品

Banjo–Kazooie 3

本作是系列的第5部作品，与前作相隔8年，但仍然由原作开发团队负责，预定今年第四季度推出。本作仍然是平台动作游戏，将会增加多人模式。



北欧的崛起

从2006年开始，挪威、瑞典、丹麦和芬兰等北欧国家开始大力扶持游戏业，比如挪威政府就出台了一项为期6年的游戏业资助计划，总共投入了300万欧元；芬兰作为诺基亚的母国，在通信和高科技消费电子行业的发展可谓不遗余力，每年投入600万欧元用于资助游戏开发，这笔费用可以说是非常惊人的，因为整个欧盟政府每年在游戏开发上的总资助预算也不过2100万欧元。

整个斯堪的纳维亚半岛(包含挪威、瑞典、丹麦等国)在游戏消费的总支出方面在全球可以排名第6，如果以人均支出计算已经超过了日本。再加上本地高科技公司的支持，涌现了DICE、IO Interactive、Remedy等知名游戏开发商。

Criterion Games

位于英格兰吉尔福德郡，其前身是佳能公司的欧洲研发实验室所设立的一个3D图像技术研究部门，后来开发了RenderWare引擎技术而成名。在PS2时代，致力于解决PS2游戏开发难题的RenderWare被称为"索尼的DirectX"，是应用极广的游戏开发技术，《横行霸道III》等游戏都使用了该技术。而Criterion自己开发的《火爆狂飙》、《黑煞》等游戏也是以火爆和尖端的技术著称。

2004年EA以4000万英镑收购了Criterion，从此RenderWare不再向其他厂商授权使用，该技术在EA内部的使用率则大大提高。目前Criterion的员工总数将近500人。

开发中的主要作品

黑煞2　Black 2

本作将会是Criterion Games与DICE这两大著名开发商全力合作开发的作品，预计将于年内发售，据透露游戏中将有独特的"武器死亡"系统，详情未明。

Creative Assembly

成立于1987年，位于苏塞克斯郡，2005年3月9日被世嘉以3000万美元收购。该公司最初是做体育游戏起家，曾经参与开发了"《FIFA》系列"，但是真正使其成名的是"《全面战争》系列"，该系列以数千人同屏的惊人画面表现了Creative Assembly的实力。2005年在PS2上推出的《斯巴达 全能勇士》使其成功进入家用机市场，最近推出的《维京战神》也表现了该公司的次世代游戏开发实力。

开发中的主要作品

帝国 全面战争

Empire: Total War

一款规模宏大的即时战略游戏，目前仅确定PC版于年内发售。游戏中将出现50多个势力，玩家可以操作大约10个。比起过去的系列作，本作在海战方面大幅加强。



Ninja Theory

成立于2004年11月，位于英格兰剑桥，原名为Just Add Monsters，其处女作是2003年由微软发行的《功夫大乱斗》(Kung Fu Chaos)。该公司是英国最早投入次世代游戏研发的独立游戏工作室之一，其成名作《天剑》原本是一款同时面向PS3和X360开发的游戏，从2003年就开始投入开发，后来被SCEE看中并提供资助，使得该系列成为索尼的品牌。但Ninja Theory仍然是独立工作室，据称目前正在打造一款跨平台新作，总共耗时2年半，将会是一款3A级大作，预计还将配套推出一部CG电影。



▲Ninja Theory跨平台新作概念图，看起来像是一款科幻游戏。

开发中的主要作品

天剑2

Heavenly Sword 2

Ninja Theory创始人Tameem透露，本作的剧情已经完成，并且这将会是一个三部曲。但是也有消息称该作可能不是Ninja Thory负责开发，因为该公司正在开发的项目是一个对应PS3和X360的跨平台新作。

Traveller's Tales

创办于1990年，位于英国柴郡，是英国TT Games集团的主要组成部分(另外还有一个部门叫TT Games Publishing，主要负责游戏发行)。该公司所制作的游戏总销量已经超过4000万套，目前其最重要的业务就是开发乐高积木相关的游戏，乐高游戏的全球独家开发权就掌握在他们的手中。该公司雇员总数超过100人，在牛津和柴郡都有工作室。

2007年11月8日，华纳兄弟公司宣布以2.1亿美元收购Traveller's Tales的母公司TT Games，这是华纳全力拓展游戏业务的重要战略步骤。TT Games之所以被华纳看中，主要得益于其在电影游戏开发上的丰富经验。该公司与迪士尼保持长期合作关系，制作了《玩具总动员》、《海底总动员》等游戏，并获得惊人销量。

开发中的主要作品

纳尼亚传奇 凯斯宾王子

The Chronicles of Narnia: Prince Caspian

发售时间：2008年5月15日

对应机种：PS3、X360、Wii、PS2、PSP、NDS



开发中的主要作品

乐高夺宝奇兵

Lego Indiana Jones: The Original Adventures

发售时间：2008年6月3日

对应机种：PS3、X360、Wii、PS2、PSP、NDS



开发中的主要作品

乐高蝙蝠侠

Lego Batman: The Videogame

发售时间：2008年第三季度

对应机种：PS3、X360、Wii、PS2、PSP、NDS



Free Radical Design

创办于1999年4月，位于英格兰诺丁汉，公司的几位创始人都是来自Rare公司，曾经参与开发了《007黄金眼》、《完美黑暗》等名作。1999年初，这个小团队离开了Rare，成立了Free Radical Design，他们的第一款游戏是2000年在PS2上推出的《时空分裂者》。当时媒体对该作进行报道时，总不忘提醒人们这是《007黄金眼》核心团队的作品，因而引起关注。

开发中的主要作品

薄雾　Haze

本作使用了Free Radical自己研发的游戏引擎，在公开之前曾被误以为是《时空分裂者4》，目前已经被确认于5月20日发售，并未有PS3之外版本的发售计划。游戏的体验版将于5月初提供下载。



开发中的主要作品

时空分裂者4　TimeSplitters 4

2007年6月英国PS3官方杂志确认该作正在开发中，但可能要等到2009年末才会发售。目前该作仅公开了一个恶搞《战争机器》的游戏LOGO，将骷髅头替换成了猴子头。据称本作将会有很多恶搞《光环》、《战争机器》等著名作品的内容。

政府强力扶持的法国游戏开发业

法国在游戏发行方面在欧洲具有最强的实力，驻扎着Vivendi、育碧和Infogrames这三家顶级发行商，但这些厂商大多将游戏开发的主力设在国外，法国本土在游戏开发方面实力正在减弱。2007年12月12日，欧盟批准了法国国会提出的游戏业税收优惠法案，法国多媒体开发商协会(APOM)主席Guillaume称此为"法国游戏业的历史性转折点"。该协会从2002年就开始游说法国的政客们承认游戏产业的文化和经济影响力，对法国游戏业进行扶持。过去几年，以法语为官方语言的加拿大魁北克省迅速崛起，在该省的各种优惠政策吸引下，法国本土公司如育碧等都纷纷将游戏开发主力转移到魁北克，使得法国本土的游戏开发行业面临严峻挑战。从2000年以来，法国已经有三分之一的游戏开发商倒闭。鉴于此，法国政府同意将游戏业视为与电影产业一样需要进行政策扶持的文化及艺术领域。



▲Crytek在今年的游戏开发者大会中演示了由CryEngine2制作的一个TECH DEMO，重现了索尼BRAVIA电视的一个著名广告片，画面中的一切全部为即时演算。

Crytek

1999年由Yerli兄弟创办于德国科堡，2000年参加英国的ECTS 2000游戏展，在Nvidia展台演示了一个名为X-Isle的Tech Demo，浓密的丛林场景给当时所有参展的著名游戏发行商留下了深刻印象。此后Crytek带着这个DEMO参加了E3等世界各地的展会，每次都是深受关注。2002年5月，Crytek公布了以该DEMO为基础研发而成的CryEngine。由该引擎开发的《孤岛惊魂》在ECTS 2003展会中轰动一时，成为"最佳PC游戏"。2004年2月，EA与Crytek结成了战略合作关系，EA开始向Crytek注资秘密开发技术实力登峰造极的超级引擎CeyEngine2，作为该引擎的首款游戏，《孤岛危机》堪称2007年画面最惊人的游戏。

Crytek的总部在德国法兰克福，在乌克兰基辅市和匈牙利的布达佩斯都有卫星工作室，公司员工186人，其中大半都在进行CryEngine2的进一步完善，该引擎的家用机版也在开发中。

开发中的主要作品

《孤岛危机》续作

Crytek已经表示《孤岛危机》是一个三部曲，续作将会延续前作的剧情。另外Crytek的几个卫星工作室还在从事某未命名非主视角射击游戏新作，以及某未命名科幻动作射击游戏新作的开发，其中至少有一款游戏会在次世代主机上推出。

Guerrilla Games

原名为Lost Boys Games，由荷兰的3家小型游戏开发商组成，总部位于阿姆斯特丹，曾是荷兰多媒体公司Lost Boys的一部分，2003年7月更名为Guerrilla Games。目前该公司有130多名员工，他们分别来自20多个国家。2004年，Guerrilla Games与索尼签订了独占协议，成为索尼的第二方游戏开发商。2005年5月的E3展中，《杀戮地带2》的预告片引起轰动，成为PS3上最受期待的大作。鉴于Guerrilla Games的重要性，索尼于2005年12月将其收购。

开发中的主要作品

杀戮地带2

Killzone 2

今年PS3上最受关注的大作之一，预计于9月份上市。该作是荷兰历史上投资规模最大的娱乐作品，开发成本超过2200万美元。本作采用了索尼的PlayStation Edge开发工具，能够让开发者充分发挥RSX显卡和多颗协处理器独特架构的性能潜力。



开发中的主要作品

战地 恶人连

Battlefield: Bad Company

目前已经确定于6月23日发售，对应PS3和X360。游戏最大的特点就是有90%的场景都可以破坏，包括一切建筑物、树木、载具等，这要归功于DICE自己研发的"霜冻引擎"。



DICE

全称为Digital Illusions CE，创办于1988年，创始人是瑞典小镇阿尔维斯塔的几个大学生，他们在大学宿舍里成立了DICE，早期主要开发各种弹珠游戏。1998年该公司进入了瑞典证券交易所，从此进入高速发展期，《战地1942》推出后DICE成为了北欧最著名的游戏开发商，并且开始大力收购和扩张。2004年11月，EA开始大量收购DICE的股份，于2006年10月2日完成并购，总共花费了将近3000万美元。目前该公司员工总数为200人以上。

IO Interactive

丹麦游戏开发商，创办于1998年9月，后来被Eidos收购。该公司的代表作为"《杀手47》系列"，目前员工总数超过200人。2007年该公司开发的《夺命双雄》成为争议之作，虽然评价普遍较低，但销量超过了100万套，而且该作的电影拍摄权也已经被狮门公司购买。

开发中的主要作品

《杀手47》新作

Hitman 5

《杀手47》的新作早已确定正在开发中，传闻称该作名为《杀手47：最终任务》(HITMAN：THE LAST MISSION)，将于年内发售。另外《夺命双雄2》(Kane & Lynch 2)也已经确认正在开发中。

Remedy

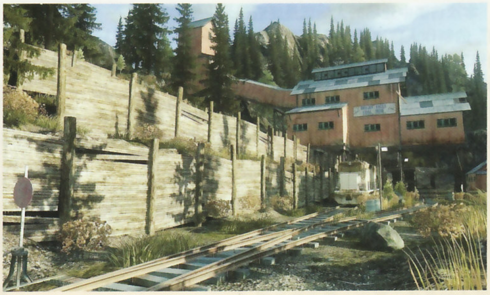
芬兰游戏开发商，创办于1995年，处女作是名叫《死亡拉力》的赛车游戏。1997年该公司设计了一个叫做《最终真实》的3D性能评测程序，后来该程序逐步发展进化成为PC游戏业界著名的3DMark。2001年，该公司开发的《马科斯·佩恩》开创性地引入了"子弹时间"的概念，目前该系列两部作品总销量超过了700万套。Remedy目前员工总数虽然只有30多人，但是技术实力相当惊人。

开发中的主要作品

艾伦·韦克

Alan Wake

虽然该作早在2005年就已经公开，但至今仍未确定发售日。这是一款以剧情取胜的恐怖游戏，讲述恐怖小说家艾伦·韦克发现自己小说中的剧情正在逐渐变成现实。游戏使用了Remedy自己研发的新引擎，号称会有照片级画面真实度。



在展会中成长的德国游戏业

比起英国和法国，德国在游戏开发领域的实力相差较大，过去德国的游戏开发商通常都是自产自销，出口到国外的游戏作品不多。德国的游戏工作室一般规模很小，绝大多数都是以制作PC游戏为主力，主要开发动作角色扮演游戏和战略游戏。但这种局面近几年来已经有明显的转变，家用机逐渐成为德国游戏市场的主力，同时也涌现了Crytek这种技术实力在全球范围数一数二的顶级游戏工作室。德国对于游戏暴力的管制极为严格，但在色情内容方面非常宽松，因此有不少开发情色题材游戏的小厂商。近年来莱比锡游戏展的声势越来越大，早已是稳坐欧洲第一大游戏展的宝座，该展会对德国的游戏开发行业起到了关键性的推动作用，很多本土游戏工作室都通过该展会发展国际业务，而国际著名厂商也以此为契机深入德国市场。与莱比锡游戏展搭配召开的GCDC游戏开发者大会正在成为欧洲最有影响力的游戏开发者大会，去年吸引了全球35个国家的900多名游戏开发者参加，但其中绝大多数来自英国和美国。



业界访谈 INTERVIEW

创造全新狩猎时代的——游戏创作者

藤冈要 KANAME FUJIOKA



生于1972年，在1993年进入Capcom。曾担任为角色加上动作的动画绘制人员，参加了许多作品的开发。《怪物猎人》初代时担任监督一职，之后便一直担任该系列作品的监督。

本次访谈中登场的人物就是最近最为火爆的游戏——“《怪物猎人》系列”的制作人藤冈要。藤冈要现在主要担任“《怪物猎人》系列”的整体监修工作，在家用机上的最新作《怪物猎人 3》的开发，正是藤冈要现在最重要的工作之一。

想当游戏制作者的关键是对绘画和动作极为喜爱

记者 请问藤冈先生当初是为什么会想成为游戏制作者呢？

藤冈 首先，我从小就很喜欢画画。我小的时候很喜欢临摹漫画或动画中的角色，基本上是个整天都在画画的小孩子，后来也就慢慢地喜欢上了看漫画。漫画这东西是和插画不一样的，因为里面是有动作的，不是吗？虽然单个的图都是静止不动，但是却有着连续的动作和故事在里面。就是因为看了漫画，才让我开始喜欢上“会动的东西”。我也非常喜欢看格斗比赛和电影，而且我与普通观众的关注点也有所不同，总是一边看一边在心里念叨这些人的动作怎么可以这么帅气。总之，我就是一个非常喜欢动作和绘画的人，而两者共存的媒体，那就是游戏了。FC时代限于容量问题，在图像的表现上还会受到一些限制，不过在这台主机上还是推出了一些满足这两个条件的作品，当时在我眼中可是非常具有冲击力的。

记者 你大概是从什么时候开始真正接触到游戏呢？

藤冈 我读小学的时候就从朋友家玩过，不过当时父母并没有给我买FC来玩。等到我开始自己存钱买游戏的时候，大概是上了初中之后了吧。

记者 当时最让你印象深刻的游戏又是哪一款呢？

藤冈 第一款让我有“这游戏真是了不起”的想法的作品，就是《恶魔城》了。由于我喜欢动作，所以对动作游戏也自然比较偏爱。之后就是《洛克人》了，这款游戏只要放在那里不去操作，洛克人就会眨眼睛。这个设定其实无关紧要，但是同期的游戏根本没有这个设定，所以让我感到非常震撼。这种角色的小动作尽管不需要用到硬件的极限，但是给游戏的整体感上加成不少，到现在我还非常喜欢这些游戏。

进入Capcom后的第一个转机是去钻事物的细节

记者 进入Capcom后你刚开始时就是做美术设计师的工作吗？

藤冈 也不能算是美术设计师，应该是动画绘制人员吧。造型设计稿是有其他人在画，而我的工作就是要将原稿做成动画，让人物能够动起来。我进入公司的时候，正是《街头霸王 II》的鼎盛时期，当时几乎整个部门都在做格斗游戏。我认为自己进入公司的时机非常理想，不过公司当初对我的要求就是要先把人体画好。

记者 所以学到了许多绘画的相关知识？

藤冈 没错，基本上就是这么回事。要想完美地画出人体，不是只了解看到的部分就好，对于看不到的部分，也要了如指掌。如果没有将看不到部分给画好，那么表里两层构架做好，人物一做动作就会穿帮。以人体来说，就连骨架、关节的位置与肌肉的形状都必须事先掌握。现在回想起来，那时候先把这些基础打好，才有了我人生中的一次重大转机。

记者 人生中的转机？



藤冈 该怎么说呢？不只是在造型设计上，同事也培养出了看待事物时的思考方法。也就是说我从那时候起开始有意识地去从不同的角度来分析和研究细节。虽然最终的结果是看得到的部分，但是对于看不到的部分，也是相当重要的。举例来说，我会去思考一张看起来很酷的画，为什么会让我觉得它很酷。而只能吸引一部分狂热支持者的画，与能够打进全球市场的画，两者之间又有什么区别。

记者 真是深奥啊……

藤冈 不过，话又说回来，我还是觉得对付两边都游刃有余才行。像我在担任监督的时候，有时候也会偏向做自己喜欢做的事情，但是如果没有掌握最基础的部分，就无法打好基础，到最后也就自然无法面对压力，这种情况一旦发生就不好应付了。

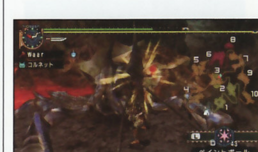
记者 原来如此。关于藤冈先生的画，我还有一些问题想要请教，在《怪物猎人》说明书中的插画，也是由你亲手画的吧？

藤冈 是的。不过，那些插画对于我来说也是非常特别（笑）。《怪物猎人》的插画一向是讲究真实的是吧？我觉得这样的画风，除非是非常喜欢写实派的玩家，否则很难被吸引到。于是，我就决定要画些口味比较清淡，比较有亲和力的插画。可是我又觉得不管用怎样符号化的东西去简化它，还是不可能让所有用户都满意，所以我在画插画时，就有意识地去唤起一种似曾相识的感觉。

迎接更进一步的转机 走向监督的心路历程

记者 对一张插画都能有这么多的坚持，可见你真的是非常喜欢画画呢。专任监督的职位，相信对藤冈先生来说，应该也是一个很大的转机吧？

藤冈 其实在担任监督之前，我的内心已经有了一个转变了。事情是发生在街机版的《乔乔的奇妙冒险》，当时不管是团队内外都有这个想法，就是觉得要由我来带领动画团队，可惜我自己却完全没有这种想法（苦笑）。这种隔阂感让我觉得非常吃力，直到最后才下定决心站出来。这种责任感，是一次促成我向好的方向发



▲《MHP2G》目前的销量已经接近200万。

展的转机。

记者 请问一下，那时候你几岁呢？

藤冈 大概是刚过25岁吧。

记者 这么年轻！可是真的很有责任感啊！

藤冈 （笑）其实当时我没有想太多，现在回想起来，才觉得那才是我人生中的一大转折点。毕竟要担任《怪物猎人》的监督时，我也烦恼了相当久的时间啊。

记者 你并不想当监督吗？

藤冈 当时我还是比较喜欢制作动画啊，或者说还是比较想往动画的领域继续钻研下去。当时正好是PS2开始流行的时期，游戏的画面表现正要开始大幅度提高。可是对于要让角色怎么动，在当时真的就只是纯粹靠着个人的点子和知识埋头反复试验而已。但是我就觉得应该还有很多不一样的地方可以做，像是想出更好的办法既能保留动画的优点，又能让玩家感觉得到互动性等，这就是我当时希望继续钻研的领域。

记者 不过后来你还是决定出任监督，这是为什么呢？

藤冈 其实我在领导动画团队的时候，就经常会在开发过程中跟策划人员交换各种意见。当时我并不想当监督，可是心中也知道只用动画制作人的观点来看事情，总会有极限的。想要尽可能接近100%去实现自己想要做的东西，惟一的方式就是纵观全局。所以后来我也改变了注意，觉得监督会比较能发挥自己的作用。不过到现在我还是留有想要通过动画去做做些新尝试的想法。

冷静观察之后再逐步加上新要素 就是《怪物猎人》的制作方式

记者 说到《怪物猎人》的世界观，讲究的当然就是提供最细致的内容让玩家可以去钻研。而这些对动画的坚持，也充分反映在怪物的每一个动作上。让人深刻地体会到能够打造出这款游戏，靠的就是藤冈先生的感性。

藤冈 嗯……虽然我也觉得《怪物猎人》应该有受到我的影响，不过能够做出这样的作品，最重要的还是在于有许多开发团队的合作。就拿动画部分来说吧，我这个人总是会讲出一些很冷门的提案。虽然团队中有支持也有反对意见，但是他们还是会很努力地将我的想法实现。这一点我觉得非常可贵，我真的是受到了这个团队所有成员的很大帮助。

记者 藤冈先生担任的是整个系列的监修，自然也担当了Wii版作品监督工作吧？家用机和掌机版的团队之间，合作的情形还顺利吗？



藤冈 很顺利。我认为双方在合作的过程中，都互相带给了对方良性的影响。在系列作品的定位上，家用主机的作品多半会先行开发，装进各式各样的要素，所以会变成一代的“母体”，而当初没有完全整合好的要素，则会在开发掌机作品是善加处理，让游戏玩起来更加顺手，也更加富有娱乐性。相反的，像《MHP2G》的猎人猫，就是从掌机上产生出的想法。也因为有这样的情况，这次我打算冷静地观察猎人猫这种新玩法，对玩家到底会产生怎样的影响，再来判断开发3代的时候应该怎样去做。

记者 我想《怪物猎人》肯定会收到很多玩家写信来要求各种事项，要把这些意见作为新要素加进游戏中，又要保持该有的平衡性，应该是相当困难的吧？

藤冈 我认为不管采用什么样的构想，我们都应该保持专业。从玩家的观点衍生出来的构想，真的是什么都有。当然其中也有好的想法和不太适合系列的观点，我们必须在吸取玩家的意见之余，将我们自己的构想，以及下一步的创意设计进去。如果我们自己不去努力想出创意，整个作品就会走向死胡同。

记者 你还真是冷静啊。

藤冈 在这个部分，我如果不是最冷静的人那可不行呀。我认为在现场讨论工作内容的细节时，非常重要。我在加入讨论的同时，也留给自己一些能够以冷静的眼光观察，进行客观的判断的时间才行。

记者 尽管如此，我想有时候还是不免会越陷越深，又或者会在讨论时遇到瓶颈。请问你都是怎样去缓解压力呢？

藤冈 大概就是散步吧（笑）。一些看似平淡无奇的方法，往往还挺能放松大脑的。在开发的过程常常会这个也想加，那个也想加，到最后就无法避免地发生矛盾。尽管有时只要一个点子就能解决这些矛盾，但就是想不出来。碰到这种情况时，我就会把游戏的事情放在脑子的角落里，然后放松心情，什么都不想地去散个步，往往就会在不经意的一瞬间想到解决方法。如果这样都不行，我就决定不要勉强塞进太多新要素。不过由于将来有一天可能会想到新的解决方案所以这些材料我都会保留起来，绝不会随便丢掉。



▲系列第一作就培养了大批忠实的玩家。

想要将世界观发扬光大 创造出超越游戏的《怪物猎人》

记者 在最后我们想请教，关于这个系列今后有什么展望呢？

藤冈 以游戏的眼光来看，这个系列在家用机和掌机之间切入的方向本来就不一样，而吸引的玩家群体也不相同。由于每款主机都有自己的特色，我们也只能基于这些特色去发挥。可是我其实在更根本的层面上有种想法，那就是把这些游戏都当成工具，然后把这个系列的世界观发扬光大。让这个系列推出的游戏只是整个世界的面貌之一，除此之外还可以从读物入门，甚至将设定继续钻研下去。说穿了就是希望能往迪士尼乐园的方向发展。我认为迪士尼乐园虽然有着许许多多的故事与人物，但是它其实只有世界观存在的。我就是希望这个系列也能以游戏为母体，以同样的方式让世界观在玩家心中扎根。

记者 这构想还真是壮大呀……

藤冈 其实构想归构想，更重要的是往这个方向去想，这样我自己做起来也比较开心（笑）。要是只想着做游戏的事情，总是会有一些地方变得僵化，走不出新的格局。

记者 创作这条路实在是没有止境啊。

藤冈 没错，就是因为没有止境，我才更想一直继续做下去。

Q 请问你对哪些娱乐内容或游戏创作者比较感兴趣？

■ 我非常喜欢Pixar做的CG动画。虽然是使用CG，但却毫不马虎地升华到了电影的境界，这就是他们最了不起的地方。尤其是《超人总动员》和《美食总动员》的导演布拉德·伯德（Brad Bird）的分镜技巧，让我非常喜欢。对于角色形象或感情的表现，都异常地出色，总觉得每次看到他所制作出的作品，都比我心目中描绘出来的理想还要更高一层楼（笑）。像这位导演的拍摄花絮，就让我觉得里面讲到了很多在我自己的日常生活中绝对得不到的体验，所以每次我都看得津津有味。在担任监督之后，我更是深切地体会到我们对于游戏之外的事物，也必须不断地加以吸收才行。否则我们所制作出来的游戏就没有办法成为真正的娱乐作品。所以其实不仅限于伯德导演，我一直认为，一定要主动去找机会接触各式各样不同娱乐领域的创作人士，体验一下他们的感觉才行。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2008年3月31日～2008年4月6日

1 怪物猎人 携带版 2nd G
モンスターハンターポータブル 2nd G
■2008年3月27日发售 ■Capcom ■动作
◆本周 488208套 ◆累计 1368676套 PSP

2 NEW
无双大蛇 魔王再临 PS2
无双 OROCHI 魔王再临
■Koei■2008年4月3日发售■动作■6800日元



从内容的丰富程度来看，本作还是证明了光荣这次的确很厚道。在保留了"组队战斗"特色的同时，新增的合体技、援护攻击不但让战斗的技巧更多变，还起到了调节角色间平衡性的作用，而要将92名可使用角色全部练满，考验的估计就是玩家的毅力与决心了。

本周：227 535套 累计：227 535套

3 NEW
星之海洋 二度进化 PSP
スターオーシャン2 Second Evolution
■Square Enix■2008年4月2日发售■角色扮演■4800日元



作为十年后的复刻作品，全程语音和新增的过场动画绝对是让老玩家重新获得感动的点睛之笔。主线流程和隐藏要素方面，本作不但保留了PS版的所有内容，还配合新增的同伴追加了大量PA事件和收集要素，勾起玩家再次回味这款经典的兴趣。

本周：90 861套 累计：90 861套

4 NEW 职棒魂5
プロ野球スピリッツ5
■2008年4月1日发售 ■Konami ■体育
◆本周 80222套 ◆累计 80222套 PS2

5 NEW 职棒魂5
プロ野球スピリッツ5
■2008年4月1日发售 ■Konami ■体育
◆本周 60215套 ◆累计 60215套 PS3

6 口袋妖怪突击队 融合
ポケモンレンジャー バトナージ
■2008年3月20日发售 ■Nintendo ■动作
◆本周 58399套 ◆累计 405917套 NDS

7 Wii Fit
Wii フィット
■2007年12月1日发售 ■Nintendo ■体育
◆本周 39367套 ◆累计 1791520套 Wii

8 NEW
好孩子的无人岛生活 NDS
とったど～！よゐこ无人岛生活
■NBGI■2008年4月3日发售■动作■4800日元



本作改编自颇有人气的野外生存节目，而游戏中惟一要做的事情也就是想方设法活下去。在无人岛探索的过程中会遭遇各种意外情况，不但能够从中学到很多野外生存的小知识，使用触控笔进行的小游戏和夸张的画面表现方式都是让人全身心投入的魅力所在。

本周：38 958套 累计：38 958套

9 任天堂全明星大乱斗X
大乱斗スマッシュブラザーズX
■2008年1月31日发售 ■Nintendo ■动作
◆本周 24209套 ◆累计 1497955套 Wii

10 十大运动
デカスポルタ Wiiでスポーツ"10"极目!
■2008年3月19日发售 ■Hundson ■运动
◆本周 21951套 ◆累计 116193套 Wii

由于本周有大量新作上榜，继续保持第一的《MHP2G》销量较首周有了明显的下降，不过截止本期杂志截稿，官方已经公布本作的出货量突破200万，成为了近年来日本地区少有的双白金作品。内容上大幅度强化的《无双大蛇 魔王再临》虽然首周销量仅有前作(40.6万)的一半有余，不过基于PS2的用户数量，长期热卖的可能性仍然很高。"棒球游戏"在本周同样有抢眼的表现，PS系的两个版本均占据着榜单靠前的位置。

2008年4月7日～2008年4月13日

1 NEW
马里奥赛车 Wii Wii
マリオカート Wii
■Nintendo■2008年4月10日发售■竞速■5800日元



众多的任天堂明星，精彩刺激的比赛仍然是本作吸引大多数玩家的杀手锏，除了系列作品首次加入的摩托车外，新增的"跳跃动作"则成为了影响比赛过程的另一个方面。游戏同样支持Mii形象和最大12人联机比赛，甚至还能将成绩上传到网上进行排名。

本周：593 576套 累计：593 576套

2 怪物猎人 携带版 2nd G
モンスターハンターポータブル 2nd G
■2008年3月27日发售 ■Capcom ■动作
◆本周 221781套 ◆累计 1590457套 PSP

3 无双大蛇 魔王再临
无双 OROCHI 魔王再临
■2008年4月3日发售 ■Koei ■动作
◆本周 55506套 ◆累计 283041套 PS2

4 Wii Fit
Wii フィット
■2007年12月1日发售 ■Nintendo ■体育
◆本周 31325套 ◆累计 1822845套 Wii

5 口袋妖怪突击队 融合
ポケモンレンジャー バトナージ
■2008年3月20日发售 ■Nintendo ■动作
◆本周 30159套 ◆累计 436076套 NDS

6 好孩子的无人岛生活
とったど～！よゐこ无人岛生活
■2008年4月3日发售 ■NBGI ■动作
◆本周 26109套 ◆累计 65067套 NDS

7 上周4位
职棒魂5 PS2
プロ野球スピリッツ5
■Konami■2008年4月1日发售■体育■6980日元



游戏中收录了2008年度大量职业选手的详细资料，光是这一点就足以让狂热的"棒球迷"玩家大呼过瘾。新增的"明星模式"能让玩家体验一名棒球选手长达20年的职业生涯，并且为了照顾新玩家，在挥棒时还引入了"缓急对应槽"的设定，大大提高玩家击球的成功率。

本周：21 510套 累计：101 732套

8 星之海洋 二度进化
スターオーシャン2 Second Evolution
■2008年4月2日发售 ■Square Enix ■角色扮演
◆本周 17591套 ◆累计 108452套 PSP

9 十大运动
デカスポルタ Wiiでスポーツ"10"极目!
■2008年3月19日发售 ■Hundson ■运动
◆本周 17171套 ◆累计 133364套 Wii

10 上周9位
任天堂全明星大乱斗X Wii
大乱斗スマッシュブラザーズX
■Nintendo■2008年1月31日发售■动作■6800日元



本作最大的成功就是让所有角色都达到了一个平衡点，没有了绝对的最强与最弱，玩家惟一需要做的就是充分了解每个角色的战斗特点，并在实际战斗中去体验那种一发逆转的爽快感。如果你是一名Wii玩家，就没有任何理由错过这款让无数玩家疯狂的顶级作品。

本周：14 297套 累计：1 512 252套

本周最大的赢家无疑是《马里奥赛车Wii》，首周约60万的销量远远将系列的前两部作品抛在身后(《马里奥赛车DS》首周21.9万，《马里奥赛车 双重冲击》首周20.8万)，不仅如此，搭配游戏推出的专用方向盘也由于电视广告的宣传一度出现"供不应求"的局面，成为了Wii主机再次大卖的全新周边。另外《任天堂全明星大乱斗X》在上榜3个月后也终于顺利突破了150万的销量大关。

数字飚榜

怪物猎人数据大比拼



▲制作人和从玩家中募集来的广告出演者都出席了首发当天的特别活动，从大家开心的表情就不难看出本作的受欢迎程度。

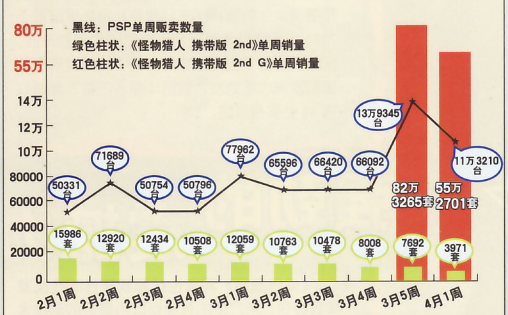
如果要问现在PSP上最火的游戏是什么，相信很多玩家都会毫不犹豫地回答出《怪物猎人 携带版 2nd G》的答案。这款在国内引起“猎人风暴”的游戏，其实在日本国内也已经形成了新的“社会现象”，成了很多非游戏媒体争先报道的焦点。在今天的数字飚榜中，晴天就带领各位玩家了解一下系列作品曾经创下的销售业绩，甚至通过下方的趋势图，大家还能很直观地看到这款“神作”级别的游戏是怎样为PSP的硬件在日本地区销量贡献力量的哟。

系列作品销量一览

名称	机种	发售日	首周销量(套)	累计销量(套)
怪物猎人	PS2	2004.3.11	120640	288559
怪物猎人G	PS2	2005.1.20	128051	237393
怪物猎人 携带版	PSP	2005.12.1	118317	1088038
怪物猎人2 dos	PS2	2006.2.16	368057	652598
怪物猎人 携带版 2nd	PSP	2007.2.22	746313	1688980

注：所有数据仅统计日本地区，且包含廉价版的销量，截止日期为2008年4月6日。

2008年2～4月PSP硬件销量趋势图



2008 日本主机销量榜

HARDWARE ※总销量统计起始日期为2008年1月1日

名次	机种	总销量	4月7日～4月13日	3月31日～4月6日
1	PSP	1 317 216台	85 721台	120 964台
2	Wii	1 189 260台	46 296台	44 618台
3	NDSL	1 152 496台	47 158台	55 190台
4	PS3	366 125台	8 232台	11 303台
5	PS2	184 353台	6 834台	10 423台
6	X360	45 645台	1 147台	1 452台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

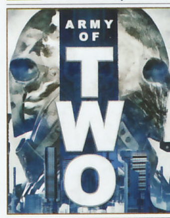
USA VIDEO GAME SALES CHART

2008年4月6日～2008年4月12日

1 任天堂全明星大乱斗 X Super Smash Bros Brawl
■Nintendo■2007年3月9日发售 ■动作■上周排位：1
◆本周 151263套 ◆累计 3049673套 Wii

2 彩虹六号 维加斯 2 Tom Clancy's Rainbow Six:Vegas 2
■Ubisoft■2008年3月18日发售 ■主视角射击■上周排位：3
◆本周 66049套 ◆累计 814241套 X360

3 使命召唤 4 现代战争 Call of Duty 4:Modern Warfare
■Activision■2007年11月5日发售 ■主视角射击■上周排位：2
◆本周 65192套 ◆累计 3978194套 X360



4 战地双雄 X360
Army of Two
■EA■2008年3月7日发售■主视角射击■上周排位：2

正如本作的标题一样，游戏最强调的就是玩家与队友间的配合，并且无论是上网联机，还是线下与好友协同作战都能享受到远远高于单人游戏的乐趣。游戏最大的毛病也出现在单机游戏中，电脑AI控制的队员偶尔会傻在原地不动，对玩家攻关造成不小的困扰。

本周：**41 302** 套 累计：**637 653** 套

5 危机之源 最终幻想VII Crisis Core: Final Fantasy VII
■Square Enix■2008年3月26日发售 ■角色扮演■上周排位：4
◆本周 37917套 ◆累计 346192套 PSP

6 摇滚乐队 Rock Band
■Harmonix■2007年11月20日发售 ■音乐■上周排位：–
◆本周 34524套 ◆累计 1217889套 X360

7 更能锻炼大脑的成人DS训练 More Brain Training
■Nintendo■2007年8月22日发售 ■实用软件■上周排位：10
◆本周 33522套 ◆累计 1959781套 NDS

8 超级马里奥银河 Super Mario Galaxy
■Nintendo■2007年11月12日发售 ■平台动作■上周排位：7
◆本周 33339套 ◆累计 3458298套 Wii

9 吉他英雄III 摇滚传奇 Guitar Hero III:Legends of Rock
■Activision■2007年10月28日发售 ■音乐■上周排位：6
◆本周 43088套 ◆累计 1876015套 Wii

10 新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros
■Nintendo■2006年5月15日发售 ■平台动作■上周排位：8
◆本周 31826套 ◆累计 4293898套 NDS

2008年4月13日～2008年4月19日

1 任天堂全明星大乱斗 X Super Smash Bros Brawl
■Nintendo■2007年3月9日发售 ■动作■上周排位：1
◆本周 188768套 ◆累计 3238441套 Wii

2 GT赛车5 序章版 Gran Turismo 5 Prologue
■SCE■2008年4月15日发售 ■竞速■上周排位：–
◆本周 145296套 ◆累计 145296套 PS3

3 彩虹六号 维加斯 2 Tom Clancy's Rainbow Six:Vegas 2
■Ubisoft■2008年3月18日发售 ■主视角射击■上周排位：2
◆本周 75740套 ◆累计 889981套 X360

4 吉他英雄III 摇滚传奇 Guitar Hero III:Legends of Rock
■Activision■2007年10月28日发售 ■音乐■上周排位：9
◆本周 63537套 ◆累计 1972499套 Wii

5 使命召唤 4 现代战争 Call of Duty 4:Modern Warfare
■Activision■2007年11月5日发售 ■主视角射击■上周排位：3
◆本周 61047套 ◆累计 4039241套 X360

6 战地双雄 Army of Two
■EA■2008年3月7日发售 ■主视角射击■上周排位：4
◆本周 49148套 ◆累计 686801套 X360



7 大神 Wii
Okami
■Capcom■2008年4月15日发售■动作冒险■上周排位：–

本作的系统足以说明这是一款为Wii量身打造的游戏，而真正让很多玩家意想不到的是，本作的美版竟然会先于日版发售。充满日式风格的本作能在欧美市场占得一席之地，在很大程度上得益于利用Wii手柄操作的“画笔”系统，不知道这会不会是受到“中国书法”的影响呢？

本周：**47 192** 套 累计：**47 192** 套

8 超级马里奥银河 Super Mario Galaxy
■Nintendo■2007年11月12日发售 ■平台动作■上周排位：8
◆本周 46655套 ◆累计 3504953套 Wii

9 更能锻炼大脑的成人DS训练 More Brain Training
■Nintendo■2007年8月22日发售 ■实用软件■上周排位：7
◆本周 39284套 ◆累计 1999065套 NDS

10 摇滚乐队 Rock Band
■Harmonix■2007年11月20日发售 ■音乐■上周排位：6
◆本周 38698套 ◆累计 1256587套 X360

中国人的骄傲！



战火中的世界

第三次世界大战的真实预演，紧张刺激！《末日战争》将场景设置于2020年，超级大国在全世界范围内激烈开战。玩家会置身于巨大的冲突斗争中，同时现身美国和欧洲心脏地发，包括华盛、巴黎、莫斯科等40处实景战场。



封面特报

Tom Clancy's

ENDWAR

强劲的震撼力

《末日战争》将次世代游戏平台的性能发挥到极致，所产生的效果可以与最好的动作大片相媲美。战场的混乱与恢宏气势生动逼真，比之前的任何游戏都更胜一筹。

《末日战争》（本刊前译：《终结之战》）是育碧为旗下“汤姆·克兰西系列”开发出的一个全新品牌。游戏的灵感来自于著名军事小说家汤姆·克兰西的小说《红色风暴》，该书讲述的就是一个关于第三次世界大战的“不久的将来”的故事。2020年，世界资源短缺，每个国家都必须自己解决自身的问题，美国、欧洲与俄罗斯之间的矛盾一触即发，一颗小火星就能引燃这场末日战争的导火索。《末日战争》让玩家亲身体验这样的一个史诗般的地域军事冲突，下面就让我们一起来看看本作宏大的战争场面吧！

文 多边形 美编 木仙

末日战争		Ubisoft	即时战略
多机种	End War		美版
	2008年内	游戏人数未定	售价未定
	对应机种为PS3、X360		对应年龄未定

■战场上经常会显得一篇混乱，而玩家并不需要为这种情况担心操作问题。另外，多兵种协同作战在本作会更加重要。



本文全部内容资料由育碧上海全球独家提供，未经许可，不得转载！ ©2008 Ubisoft Inc.

育碧上海全力打造即时战略新篇章！



■与汤姆·克兰西游戏一贯的创新性和高品质相同，《末日战争》是战略游戏的一个全新种类。由于它一开始就是为游戏机平台设计，它集次世代技术、绝妙设计和顶尖制作于一体。



■从图中可以看到一场核爆，似乎核武器在这次战争中并没有受到使用的限制，最后会不会升级成为一场核战争呢？

混乱中的控制

玩家不会因游戏充分展现的大规模战争而手忙脚乱，因为《末日战争》的设计及界面提供给玩家充分的信息以便对战场形势时刻保持清醒，同时执行战略天才们所发出的命令。操作的简单性确保了战争胜利取决于战略的决策，而不是力量上的简单执行。玩家不需要控制单个的人物，而是直接操控以战斗旅为单位的士兵，以连为单位的坦克、装甲车或武装直升机 。而且游戏中的士兵足够聪明，会懂得就近寻找掩护、执行，和采取各种战略。

置身于真实战场

摒弃了传统即时战略游戏所采用的上俯视／同等大视角，《末日战争》采用了独特的第三人摄像技术，让你置身于战场的腹地。成千上万的军队可以同时出现在 3D 战场上。侧翼包围、掩护、牵制……当你鏖战于欧洲大陆和美洲大陆，所有的军事策略你都可以自如运用。



■对于汤姆·克兰西游戏的铁杆粉丝，肯定会给有非常大的惊喜！从画面中看，你是不是找到了同一系列的其他某款游戏的影子？



■会有一个单一的统领的故事主线解释战争爆发的原因。玩家从不同的三方看待这些事情。当战争爆发后，你可以选择其中的一方。从这个角度看，战争是在全世界版图内展开的。而玩家的行动将决定着战争的走向与发展。

庞大的开发团队 整个《末日战争》的开发团队大约有 120 个游戏开发人员，开发时间超过 2 年。毫不夸张地说，这完全是一个国际明星队。这些开发人员中除了来自中国的人员以外，还有法国、英国、美国、加拿大、罗马尼亚、塞尔维亚和澳大利亚的相关人员参与进来。

第三次世界大战箭在弦上一触即发！



■从远处的气垫船来看，似乎这是一场登陆作战，从远处隐约可见的自由女神像可以看出战火已经燃烧到了美国本土了。



■本身这一场战争就是由于资源紧缺而引起的，于是占领资源设施在游戏中显得尤为重要。

关于《末日战争》

在您的起居室里体验第三次世界大战。汤姆 · 克兰西的《末日战争》是一款全新的与众不同的战略游戏。专为次世代游戏机平台设计，这款即使战略游戏让你在 2020 年的世界大战中操控 3 大军事集团。如同任何其他带有“汤姆 · 克兰西”标签的游戏一样，《末日战争》以当今现实世界军事研究为基础，最新最酷的交通工具、武器和技术轮番出场。



■在《末日战争》中，导火线是一起针对“自由之星”发射所发起的一次恐怖袭击活动。“自由之星”是一枚用来控制太空新领地的军事卫星。

一切由你控制

超级大国互相对抗的故事情节，让你掌控一切。你可以操控美国联合特攻军，欧盟强攻团和俄罗斯近卫旅，可以是单人的军事行动，也可以是多人对抗。《末日战争》超越了其他即时战略游戏，声控技术让你可以通过声音控制你的军队，以闪电的速度采取战略行动。



■自由女神像、航空母舰、滚滚硝烟……这一切似乎看起来格格不入的东西现在却出现在了同一个地方，游戏是想要通过这样的场景让人们能够更深刻地对待战争么？

强大的声音操控 声控系统是《末日战争》最重要的一个特性，操控一个军队，没有比通过麦克风大声喊出命令更真实、更直接的了。这样的策略与玩家的思考时间同步。新旧游戏机的技术更新换代让设计者们设计出了这款高效的精确的语音识别系统，玩家使用起来也不会很烦琐。

人类终结之战！





与众不同的设定

与传统即时战略游戏不同，《末日战争》让玩家从自己所控制的单位的角度看待行动。这样的一个“指挥官视角”使得战术的真实性大大加强，极大地提升了刺激性。在短短的几秒钟时间里，玩家可以从一个单位的视角转换到另外一个单位的视角。在战争中，你可以随时向战场上的一个单位发号施令，而不需要玩家转换到这个单位的视角。另外，玩家可以随时可以进入指挥总部的控制屏幕。这个屏幕采用 3D 从上而下的卫星视角，对整个战争一览无余。



■空降作战的快速突然能够给对手强力的打击，而在强调空中力量的本作中，这一攻击手段相信会被发挥得更加淋漓尽致。

重要的空中力量

本作的飞机在游戏中的战场上扮演着非常重要的角色。任何东西出现在战场上，都是需要飞机来运送的。这也意味着如果你受伤了，需要救护，那你就需要一架飞机来完成。同时，游戏中的飞机装配了强大的火力。比如地面轰炸机能够对地面目标进行扫射，精确投放炸弹，或者进行地毯式轰炸，置对手于死地。

无责任猜想 因为是上海育碧作为主要开发团队在制作这款游戏，加上这款游戏又有语音控制系统，相信在游戏中可以用中文进行操控并不是不可能的事情哦。到时候玩家们可以体验一把真正的指挥官的感觉啦。

波澜壮阔的宇宙冒险即将再次展开



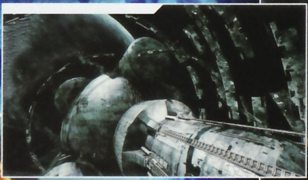
星之海洋4
STAR OCEAN 4（暂名）



虽然本作于去年的 TGS 上就已经发布过一段影像，但其中透露出信息却很少。通过这次公布的主角信息以及故事背景我们可以了解到，4 代的剧情并不是发生在 3 代的后面，而是讲述了在系列初代的故事之前发生的事情。当时人类才刚刚实现通过空间扭曲来进行瞬时移动，正要迈出踏向宇宙的第一步，本作的故事就设定在这样的一个背景下展开。和 3 代一样，游戏的男女主人公也是从小青梅竹马的伙伴，到底日后他们会遇到哪些同伴、发生哪些事情，这就要等待玩家慢慢去发掘了。

▲像是空间站一样的建筑物，难道说主角要在这么大的地方进行冒险？

▼从另一个角度看到的空间站，漂浮在它周围的应该就是居民区吧。



与巨大的宇宙飞船进行魄力十足的战斗



■主角一行在通过宇宙飞船进行空间移动，可就在移动的过程中发生了激烈的战斗。

冒险的舞台是一望无垠的广阔宇宙



■高耸入云的神殿顶部被漂浮在空中的大陆所环绕，这里应该是游戏的一个关键场所。

作为《星之海洋》的一个特色，系列所呈现的雄壮的宇宙景观一直是玩家津津乐道的一个话题。凭借着硬件性能的提高，新作在画面的表现上又提升了一个档次，游戏中我们将感受到更加宏伟而奇特的外太空世界所具有的魅力，在这样的世界中展开冒险一定是件非常令人兴奋的事吧。



■夕阳西下，水面以及建筑物的光影效果给人非常柔和自然的感觉。

文 卡伦 美编 木仙

星之海洋4（暂定）	Square Enix	角色扮演
机种未定	スタールオーシャン4（假题）	日版
	发售日未定 1人	价格未定
	无对应周边	对应玩家年龄：未定

距离 PSP 上的《星之海洋 二度进化》的发售才不到一个月，Square Enix 就向我们进一步公布了系列最新作《星之海洋 4(暂定)》的相关情报。作为开发公司 tri-Ace 旗下的当家作品，制作小组也誓要将这一经典系列的辉煌延续下去，从目前公布的情报我们可以就看出，转移到次世代平台的新作不但在画面上有了大幅提高，游戏的内容也保持了一贯的高素质。至于这次的作品到底还有什么其他的惊喜在等着 FANS，就让我们来看看详细的报道吧。

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.Developed by tri-Ace Inc.



充满正义感与责任感的少年，为了挽救处于灭亡危机中的人类而自愿加入了宇宙开拓队，踏上了往太阳系之外迈进的征途。他对周围情况有着优秀的判断能力，过于果断的性格容易让人觉得他有勇无谋，关于这一点，蕾米也不时地提醒他。

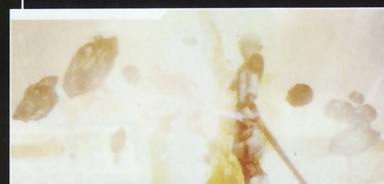
名门西园寺家的大小姐，从小开始的弓箭练习让她掌握了一身精准的射术。虽然经常善意地去体恤别人，但对自己的要求却非常严格，有的时候也会因为过于压抑自己而感到崩溃……现在她和艾基一起加入了宇宙开拓队，在部队里就像是一位冷静地辅佐着艾基的副官。

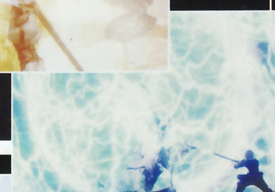
战斗系统初现端倪

大家所关心的本作的战斗系统还没有确定，但基本的概念还是会保持和之前的作品一样，给人以《星之海洋》贯有风格的印象。



▲本作的BOSS战将会出现更多巨大的怪物与玩家进行战斗。





▲▶画面中发动的魔法与纹章术的特技，炫目的特效让人感觉非常有魄力。

引人注目的各种武器

从游戏的人设以及战斗画面中我们可以看到，男主人公是使用剑的，而女主人公使用的则是弓，其他的同伴也会使用各种不同类型的武器，总之本作的战斗部分将相当精彩。

剑的颜色会随着属性的不同而变化



▶艾基在向敌人发起攻击时，手中的剑会发出红色的光辉。为了让战斗变得更加轻松，就必须不断地掌握能将属性融于剑中的特殊攻击，针对敌人的弱点采取行动。

使用弓箭在后方支援队友



◀蕾米正在飒爽地向远处的敌人射箭。她在队伍中属于后方支援型角色，除了弓箭以外还可以使用纹章术以及回复魔法对我方进行支持。

据游戏制作人山岸功典介绍，本作的故事将发生在6到7个不同的行星上，各个行星上的自然环境和文化背景都有很大差异，这些都会在游戏中细致地表现出来，玩家在行星之间穿梭冒险的同时可以慢慢地去体会。



■布置得错落有致的露天广场。



▲山脚下灼热的沙丘。



◀终年被积雪覆盖的神秘城堡。





スーパーロボット大戦Z

超级机器人大战Z	Banpresto	策略角色扮演
PS2 スーパーロボット大战Z		日版
发售日未定	1人	价格未定
无对应周边		对应玩家年龄：未定

就像知道去年年底的《超级机器人大战OG 外传》还没让广大的机战饭过足瘾一样，厚道的眼镜厂总算在近期放出了重磅消息，那就是将在PS2平台上推出系列的最新作《超级机器人大战Z》。在经历了“第2～4次机战系列”以及“机战α系列”之后，我们终于迎来了机战历史上的又一个新时代。史上最华丽的战斗，数量最多的新机体以及登场人物，这一切已经不能仅仅用“感动”来形容了。热血沸腾的玩家们，就让我们赶快来一睹本作的风采吧。

文 卡伦　美编 anubis

燃烧起钢铁之魂 再度迈向激烈的战场吧！

《超重神GRAVION》《超重神GRAVION Zwei》

登场机体 GOD GRAVION

驾驶员 天空侍斗牙

《超重神GRAVION》和《超重神GRAVION Zwei》是Gonzo分别于2002以及2004年播映的TV版动画，描述的是西历2041年，一支由5名少年驾驶的GRAVION组成的武装部队齐力抵抗入侵地球的谜之敌人“泽拉巴亚”的故事。精彩的合体表演是原作的一个亮点，相信在游戏中也会体现出这一点。





从胸前的刻印中取出巨剑!!

◀斗牙驾驶GOD GRAVION跳向空中，高吼着以斩断一切的气势向敌人劈去

《创圣的大天使AQUARION》



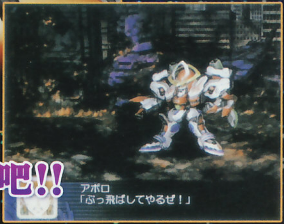
◀合体而成的机械天使可以转变为月天使、星天使和阳天使这三种不同的攻击形态。

登场机体 阳天使

驾驶员 阿波罗

《创圣的大天使》是2005年由Project AQUARION制作的一部TV动画。创圣纪0011年，一万两千年前就应该已经被毁灭的人类的敌人——“堕天使”再次复活，能阻止它们破坏地球的就只有尘封在海底的名为“机械天使”的神秘战机，传说将它们进行合体就能获得无比强大的力量。

让无限铁拳一直伸展到月球上去吧!!



参战的全部22部作品	
New	归乡战士OVERMAN
	魔神BIG-O
New	魔神BIG-O 第二季
	无敌超人神宝3
	无敌钢人泰坦3
	战斗机甲萨奔格尔
	机动战士Z高达
	机动战士高达 逆袭的夏亚
	机动新世纪高达X
	倒A高达
	机动战士高达SEED DESTINY
	魔神Z
	大魔神
	盖塔机器人G
	UFO金刚战神
New	宇宙大帝GOD SIGMA
New	创圣的大天使AQUARION
New	交响诗篇EUREKA
New	超时空世纪ORGUSS
New	宇宙战士BALDIOS
New	超重神GRAVION
New	超重神GRAVION Zwei

©创通・サンライズ©Banpresto

《机动战士高达SEED DESTINY》

登场机体 巨剑型脉冲高达

驾驶员 飞鸟真

作为有着极高人气的《机动战士高达SEED》的续篇，2005年上映的《机动战士高达SEED DESTINY》以全新的主人公飞鸟真为出发点，仍然围绕着地球联合军和扎夫特之间的战争展开剧情。虽然本作已经是第二次登上“机战”的舞台了，但这却丝毫不会影响玩家对它的热情。



▲烈焰中脉冲高达以压倒性的优势仅仅一击就让对方的战机化为了灰烬。

这就是Excalibur的威力!!



要把命运掌握在自己的手中!!



▲优莱卡是一名有着特殊力量的天才LFO驾驶员。





◀搭乘着悬浮喷射板的尼尔瓦修就像是在冲浪一样自由地奔驰在战场上。

《交响诗篇EUREKA》

登场机体 尼尔瓦修 零式

驾驶员 优莱卡，兰顿·萨斯顿

《交响诗篇》是2005年Bandai重点推出的一部机器人动画，当时其凭借强大的制作阵容和自身较高的素质赢得了很多人的关注。本作发生在人类新开辟的行星“约束之地”上，少年兰顿遇到了驾驶着人形武器的谜之少女优莱卡，命运的相会让他们踏上了携手为明天而战斗的征程。

《归乡战士OVERMAN》



◀被称为“OVERMAN”的人形作战兵器王者盖纳，它手中的剑也可以同时当成火炮来使用。

将敌人冻成冰块!!



登场机体 王者盖纳

驾驶员 盖纳·桑加

《归乡战士》和《交响诗篇》一样均由吉田健一来担任人物和机体设计，并在2002年开始上映。故事设定的背景是人类生存环境日趋恶劣的未来，存在“故乡主义”情绪的人们不愿意留在人造都市中，而是想重新回到自然环境中，这就引发了与崇尚工业技术发展的部分“反故乡主义者”的一系列矛盾，战斗也随之打响。

《魔神Z》

熟悉机战的玩家应该都不会对《魔神Z》陌生，这部立于机器人动画顶端的作品就像是永不褪色经典一样，每次它的出现都会给我们带来新的感动。游戏中大家将可以再次看到与机械兽军团展开战斗的甲儿的英姿，魔神Z必将让我们欣赏到更加华丽的战斗。

登场机体 魔神Z

驾驶员 兜甲儿

▲作为魔神Z的经典招式，胸前放出3万度高温的火焰将前方所有的敌人熔化。





让这烈火将一切烧成灰烬!!

小小的期望 估计不少期盼系列新作的玩家对游戏没能出现在次世代平台上会稍有微词，而且本作中未能加入之前呼声颇高的《反叛的鲁鲁修》和《EVA》中的角色也确实让人有点遗憾。但可喜的是我们看到了《机战》的新变化与新尝试，加上游戏自身的超高素质，我们完全有理由翘首期待它的到来。

文 玛娜 美编 NINA

逆转！但不是裁判

“《逆转》系列”确实没有起错名，这一次它又以最新的逆转让玩家大吃一惊，在关于成步堂龙一的故事暂告一段落后，系列第一部外传性质的作品终于推出了！这次的故事发生在《逆转裁判3》前后，长期以来人气居高不下的御剑怜侍终于以检察官的身分登上了主角的宝座，从裁判到检察官，主角的立场虽然截然不同，但是我们的本意却没有任何变化，仍然是找出案件中真正的元凶。

逆転検事



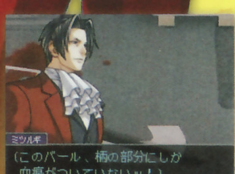
天才检察官

▼这次玩家要操纵御剑来寻找各种和案件有关的线索，可以深切地感受到御剑与成步堂两人在行事风格上的差别。

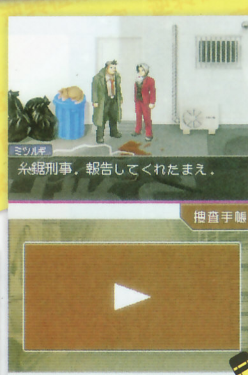
逆转检察官		Capcom	文字冒险
NDS	逆转检事		日版
	发售日未定	1人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄未定



御剑怜侍



因为少年时代的经历让他相当讨厌犯罪，是检察署里的天才检察官，虽然以前是一位为求有罪判决不择手段的冷酷检察官，不过现在由于成步堂的原因已经改变了自己的风格，以追踪案件真相为目标。他在本作中会被卷入某个神秘的案件里，并开始追寻其真相……



▲迷糊的刑警糸锯也会在本作出现和御剑一同对抗罪恶势力，看来他已经成为系列的一个标志物了。

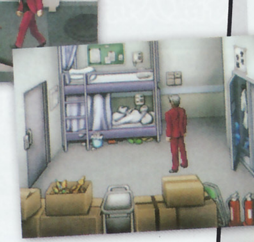
全新的探索系统

本作与系列前几作相比，最大的变化就是在调查系统上的改革，之前的作品中，玩家是采用最典型的文字冒险方式查案，而本作中，玩家可以亲手操纵御剑，在各个场景中自由行动、调查，一定能让玩家感受到全新的乐趣。



▲描绘了各种动作的设定图，这还只不过是小小的一部分而已。





▲据说“奔跑中的御剑”是制作人员最花费心力的地方之一，而他们的目标是营造出那种“从容不迫却又十分紧急”的感觉，至于具体表现如何，还是让我们在游戏中验证吧。

©CAPAOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED

包含着秘密的现场与人物

本作的故事发展会以案发现场为中心，在游戏中，御剑检察官与糸锯刑警两人会为了揭发案件真相前往各种各样充满了个性的场所，在这次公开的设定图中，有几个场景的画面已经公布了出来，我们可以看到一个看起来像是餐厅的地方，还有一个类似于股票交易员房间的场所，在这些地方会隐藏着与案件有关的什么秘密呢？真是让人跃跃欲试啊。





▶▼ 看上去似乎是一间西餐厅，倒在地上的啤酒瓶莫非意味着这里刚刚发生了什么？





◀▼ 房间里装满了各种器材，有种非常冰冷且不近人情的感觉。



脱线刑警 糸锯圭介

地方警察局的刑警，负责凶杀案的初步搜查，相当信任御剑检察官，甚至已经超越了刑警与检察官的关系。



▲看着糸锯的模样，好像又出了什么乌龙事……





“《逆转》系列”一项很大的魅力就是充满了个性的角色，在本作中也会有各种让人难以忘记的魅力角色登场，不仅如此，这些角色还会在画面上将自己的小动作与习惯表现出来，更加栩栩如生。根据制作人的说法，本作的概念中也包含了“系列中的祭典作品”这样的想法，所以系列的老熟人也许也会在本作中出现。

◀ 目前公布的一张全新的人物设定图，看起来还是充满了一贯的有趣风格。



▲正在和御剑怜侍交谈的神秘人物设定得也非常有特点。





矛盾就在难以察觉的细微之处

除了在搜索时可以亲手操纵角色行动之外，本作在打听线索或是向别人出示证物的部分都与过去一样，所以老玩家不必担心会失去亲切感。不过根据官方说法，除了搜索系统之外，本作的推理系统也会有全新的变化，虽然目前还没有关于这个系统的新情报，不过从这各种准备来看，御剑的顺利上位确实算得上是早有预谋啊。



◀用触控笔或十字键将光标移到特定位置进行调查，但是让人在意的其实是画面上方的“推理”按钮，这么看来，所谓的新系统应该是指这个。





▲向案件的当事人打听情报也是重要的环节。

◀将焦点集中在凶器上，找到其中的矛盾之处。

搜查的过程中可以随时进行推理？

可怜的成步堂 在接受采访的时候，制作人提到，“我认为御剑和成步堂不同，会透过线索进行很酷的推理，希望能够让玩家再一次体验这个时候的推理过程”，这么说的话，之前成步堂的部分之所以没有推理，难道是因为制作人觉得成步堂的傻气不太适合推理这个词么？

大合奏！乐团兄弟DX



大合奏！ 乐团兄弟 DX	Nintendo	音乐
NDS 大合奏！ バンドブラザーズ DX		日版
2008 年 6 月 26 日	1～8 人	4800 日元
对应 Wi-Fi 无线联机功能		对应玩家年龄：全年龄

相信大家一定都还记得2004年冬天随NDS首发的那款异质的音乐游戏《大合奏》吧，当时其凭借出色的创意以及新颖有趣的游戏方式赢得了很多玩家的好评，算是NDS初期一款不可多得的优秀作品。时隔三年多，任天堂中终于在玩家的期盼声中公布了其续作的消息，这款《大合奏！乐团兄弟DX》到底比前作有了哪些方面的进化和提高，到底能否给大家带来曾经的那种乐趣和感动，就让我们来看一下游戏的具体情报吧。



拿起触控笔 在NDS上享受音乐的乐趣

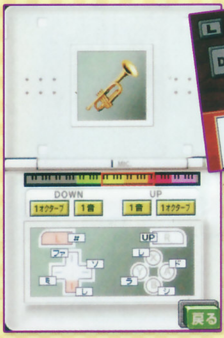
文 卡伦　美编 anubis

三种有趣的游戏模式



用节奏感强的乐器来演奏吧！

在这个模式下玩家能用各种各样的乐器去体验真实的演奏乐趣，而且本作支持最多8人联机，可以叫上同伴来一起进行演奏。





◀上屏中显示的十字键代表吉他上指板相应的音位。

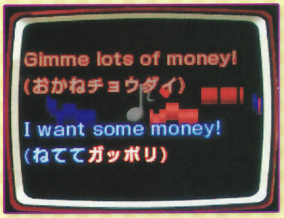
▶在下屏中可以使用触控笔来拨动琴弦。

随着乐器的不同，按键的具体方法也会相应发生变化，贴切的操作方式能让演奏的感觉变得更加真实。



快来进行卡拉OK的练习啦！

作为本作新增加的模式，在这里玩家可以演唱所有收录的歌曲以及下载曲目。在演唱的同时，歌词以及其他信息也会在屏幕上显示出来。





◀▲就像是真正的卡拉OK一样，游戏可以让玩家自由地点播歌曲并调节音量。

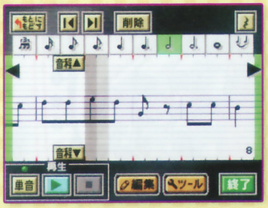
可以创作出原创的歌曲哦！



前作中大受好评的"作曲"模式在本作中得到了大幅进化。虽然有些地方降低了作曲的难度，但游戏却留给了玩家更大的发挥空间。



▲对着麦克风哼唱，游戏就会自动帮你记录下乐谱，大大方便了玩家进行编辑。



▲对音乐熟悉的玩家可以自己对音符进行设定，作好的曲子也可以和别人进行交换。

在该模式中可以用五线谱来进行正式的作曲，而对于那些没有太多音乐知识的玩家，也可以通过哼唱的方法来进行简单的作曲。

点燃自己的灵感 轻松地进行作曲

本作中出现的乐器大幅增加到了50种以上，不仅仅有吉他、钢琴之类的普通乐器，甚至像FC这样的纯粹恶搞的乐器也被加入了进去。游戏所收录的歌曲数量从目前公布的来看也比前作有了很大的提高，涵盖了古典和流行两大种类。这其中还不乏像《一公升的眼泪》主题曲《粉雪》这样的脍炙人口的歌曲哦。



下载追加曲目！

游戏还可以利用NDS的Wi-Fi机能去下载追加曲目，玩家最多可同时储存100首。可供选择的曲目从流行歌曲到动画歌曲等等共有200首之多，这些曲目的名单将在日后陆续进行发表。

©2008 Nintendo

乱世英雄，笔指天下！

文 胜负师 美编 NINA

4月，正值街机版"《三国志大战》系列"三周年庆活动，世嘉方面发表了掌机新作《三国志大战·天》，今年夏天就会登陆NDS平台。2007年的1月底，NDS版《三国志大战》因其丰富的卡片和策略性十足的系统而获得了不少玩家的支持。同时也让很多没有条件尝试街机版的玩家领略到了这款卡片大作的魅力。尽管这一款《天》依然移植自街机版，但却直接跳过了2代，以最新作《三国志大战3》为蓝本进行开发，并在原本NDS的系统基础上进行了不小的改良。相信今夏，一场火热的三国大战又将在玩家的触控笔间展开。



三国志大战·天	SEGA		桌面棋牌
NDS	三国志大战·天		日版
	预定 2008 年夏	1～2人	售价未定
	对应任天堂 Wi-Fi 网络连接		对应玩家年龄未定



运筹帷幄！沙场图解

本作的基本玩法与前作以及街机版基本相同，即用触控笔在下屏移动武将卡片或适时使用特殊能力，两军对垒，目的是攻破对方的城池，其中结合了桌面、策略、即时战略等游戏元素。相比前作《三国志大战DS》，本作增加了军师卡、军师奥义、属性等充满魅力的新要素，游戏界面也随之发生了一些改变。从以下图例中，各位"君主"应该能够了解到游戏系统的一些变化。

战斗画面图例

1. 自城耐久值：减少到0即会判为我方失败
2. 战斗剩余时间：时间结束视任务目的论胜负或平局
3. 敌城耐久槽：该槽减少到0即会判为我方胜利
4. 迷你地图：可对战场整体状况进行确认
5. 计略：当前武将所拥有的计略名称
6. 奥义：军师的特殊能力，每场战斗限用一回
7. 士气槽：随时间增长，使用计略时会有相应消耗
8. 奥义槽：随时间增长，不同残量下效果会有差别
9. 当前武将：当前被操作武将的资料
10. 其他武将：卡组内其他武将的资料
11. 军师：我方军师头像
12. 奥义键：点击该按键可发动奥义
13. 镜头地图：点击后变更战场的镜头视角
14. 计略锁定键：把预定使用的计略固定到当前武将身上
15. 计略键：发动计略
16. 盘面：对武将进行操作的区域



横刀跃马！战场变更

本次《天》最为明显的变化就是操作界面的变更。NDS版前作采用的是竖式的操作界面，也就是需要将NDS逆时针旋转90度后进行操作，这样的界面与街机版相比是有一定出入的，玩家在操作时也可能产生一些不适应。在吸取了玩家的广泛意见后，制作方这里将界面回复普通的横式，即上屏为战斗画面，下屏用触控笔操作卡牌，对于玩家来说更容易上手。





◀ 武将的肖像精美，而且在画面中的比例也很大。
▼ 武将在使用计略时会有动画特写，较之前作，感觉更加华丽。

©SEGA

来自制作人的话



《三国志大战》系列制作人

西山先生在接受媒体采访时，透露了以下比较关键的信息：

西山泰弘

①《三国志大战·天》和街机版的3代是同时开发的，并以3代为基础进行制作，除了3代中的卡片，还会有增加一些原创卡片。

②横着的游戏方式是开发团队数次讨论之后的结果，因为除了操作更便利，玩法也更接近于街机形式。

③游戏中会有活用了NDS特性的新模式，且在之前的作品中都是没有的，但具体情况目前还不能公布。

④本次的作品会强化Wi-Fi对战机能，同时会提供更加便利的游戏系统。

⑤本作副标题的"天"字取自3代导入的"天地人"属性系统，制作人员认为"天"最能表达本作的进化程度。

⑥记者问到之后的作品是不是叫《三国志大战·地》、《三国志大战·人》时，西山笑着予以否认。

心·中的经典将再次延续

虽然2003年8月最初在NGC上推出的《仙乐传说》在日本玩家中引起了很大的反响，不过让大多数国内玩家见识到本作魅力的，还是2005年7月发售的PS2版。现在继承了本作众多创新理念的续作，即将在目前较具人气的Wii主机上和所有玩家见面了，除了操作方式会针对Wii作出相应的修改外，在前作2年后发生的扣人心弦的故事情节才是众多FANS瞩目的焦点，现在就让我们一起来看看到目前为止，关于反面角色和系统的详细情报吧。

仙乐传说 拉塔特斯克的骑士	NBGI	角色扮演
Wii テイルズ オブシンフォニア ーラタトスクの骑士		日版
预定 2008 年 6 月 26 日	1～4 人	价格未定
无对应周边		对应玩家年龄：12 岁以上

文 晴天
美编 NINA



TALES OF SYMPHONIA ラタトスクの騎士

Key Word 邦加德 ヴァンガード

为了守护被特塞阿拉人欺压的席尔瓦兰特人而建立起来的抵抗组织，虽然背负着“反特塞阿拉”、“反玛蒂尔教会”的罪名，但势力却急剧增长。也正是由于他们和玛蒂尔教会在村庄中发生了武力冲突，才不幸让男主人公艾米尔失去了双亲。

艾莉丝 Alice

头衔：战斗班班长
年龄：18岁
身高：160cm
体重：48kg
声优：金月真美





魔物只是我的仆人!

◀能够操纵魔物进行战斗的艾莉丝究竟实力如何呢?

使用机械操纵魔物的魔物使，但对魔物本身并没有任何感情。表面上是一个清纯的美少女，但内心却是相当的黑暗并有虐待的倾向，从始至终一直贯彻暴力才能解决问题的信条，甚至还拥有控制他人思想的神秘咒术。

传说中的腹黑女



▲可爱的容貌下却隐藏着不为人知的邪恶，大家还是小心防范她吧。

德卡斯 Decus



头衔：工作班班长
年龄：24岁
身高：178cm
体重：70kg
声优：陶山章央

▼最让人匪夷所思的是，德卡斯竟然喜欢使用女士香水，并且还因此经常吃艾莉丝的闭门羹。

拥有淳朴外表的热血青年，但经常无法控制自己的情绪，以至于动不动就抓狂。为了接近艾莉丝，他加入了邦加德来磨练自己的意志，再加上缺乏主见，所以不管艾莉丝说什么，自己都会毫不犹豫地去做。

拥有奇怪嗜好的男子



Key Word 精灵统领 センチュリオン

作为整个游戏剧情的关键线索，除了掌管大自然平衡的精灵拉塔特斯克外，重生的世界上还存在多个侍奉拉塔特斯克的元素精灵。他们让魔物成为同伴的特殊能力在冒险的途中给予了艾米尔非常大的帮助。

特雷布莱

暗属性的精灵统领，一直在想方设法恢复自己控制暗属性魔物的能力。遇到被承认为“拉塔特斯克骑士”的艾米尔后，便和他签订了契约跟随众人一起行动，和沉着冷静的外表不相符的是，特雷布莱总喜欢找各种各样的话题和大家聊天。





玛尔塔小姐正在寻找你

◀额头上拥有寄宿着精灵拉塔特斯克力量的纹章，为了保证玛尔塔的安全，一直形影不离地跟着她。

艾克阿

水属性的精灵统领，和特雷布莱一样侍奉着精灵拉塔特斯克，由于同情李希特的遭遇而跟随他一起行动。其和特雷布莱最大的不同是，在战斗时她会让自己支配的怪物进行战斗，而自己则在旁边“坐山观虎斗”。



你和李希特比可爱可差远了

▶由于彼此已经建立契约的关系，所以艾克阿经常会出现在李希特的梦境中，现在他们似乎在讨论着什么……



©藤岛康介 ©2003～2008 NBGI

此前相关报道 第一报 VOL.185 P17 第二报 VOL.195 P43

新系统闪亮登场

对于这款万众期待的作品，制作团队也在游戏中加入了很多以前从未尝试过的想法，而从目前公布的系统来看，无论是角色育成还是战斗都追加了新的要素，究竟结合Wii的独特操作还会出现怎样的有趣系统，大家还是再耐心地等等看吧。

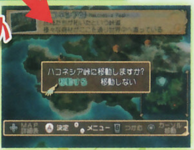
大地图的移动方法

本作从迷宫或者村庄返回大地图时会出现地点选择画面，而玩家需要做的就是使用Wii的遥控器手柄来选择下一个目的地。此时地图上标记有艾米尔的地点就是玩家的所在地，羽毛笔则由玩家控制，在希望达到的地点按下A键就会出现确认的画面，这应该算是Wii最基础的操作运用了吧。

选择画面



进行确认



▶确认目的地后还会看到艾米尔在地图上慢慢移动的情景，非常可爱。

咏唱攻击

让队伍中的同伴一齐发动技能和魔法的“咏唱攻击”，在本作中的发动条件也完全改变。由于这次敌我双方都固定拥有8种属性的任意一种，所以能够发动咏唱攻击的同伴属性必须和战场的属性领域相同才行。另外技能和魔法的威力也会根据属性领域和同伴的不同而发生改变，看来要组合出最强的攻击，有些时候也需要那么一点运气。

属性领域在这里



显示在画面左下方，并根据敌我双方使用的技能和魔法而不停的改变，显示在圆环中心的图案正是当前战场的属性。

管理怪物的工会

由于玩家的队伍中最多只能带4只怪物，所以想留出一些空间给新的怪物加入，多余的怪物就可以交给“猫人工会”来进行照料。在这里除了可以随时更换队伍中的怪物同伴外，还可以给怪物制作料理，让它们食用以增加能力，不过一定要记得准备配方书和材料。



◀不同的料理所增加的能力自然不一样，满足特殊条件还会让怪物进化。

▶本作的料理居然是给怪物吃的，看来我们的主人公们是没口福啦。

魔法指环

前作中用于解谜的魔法指环同样会出现在本作中，虽然这次还是跟以前一样用来触动机关或破坏陷阱，不过瞄准的方式还是结合了Wii遥控器手柄的感应操作。



▲按Z键可以快速锁定附近能够触动的机关。

▼按A键发射火焰应该是再熟悉不过的画面了。



前作角色2年后的近况大公开

罗伊德·埃尔文



现在，什么都别说

前作的主人公，由于参加了“血之肃清”的镇压运动而在大陆人民心中的地位成两极分化，就连他自己也不清楚自己这样做是否是对的。

年龄：	17岁～19岁
身高：	173cm～178cm
体重：	58kg～63kg



◀世界的英雄，还是破坏者？罗伊德心中的想法没有人知道……

吉尼亚斯·赛吉



我和艾米尔是朋友

罗伊德的老师莉菲尔·赛吉的弟弟，为了寻找下落不明的罗伊德而和姐姐分头行动。虽然和艾米尔等人是朋友，但却因为众人对罗伊德的敌对态度感到非常困惑。

年龄：	12岁～14岁
身高：	141cm～151cm
体重：	29kg～40kg



◀不知道擅长攻击魔法的吉尼亚斯，在长大后攻击方式是不是有所改变呢？

柯蕾特·布鲁尼尔



玛尔塔从现在开始就是我的朋友

前作的女主人公，席尔瓦兰特世界的神之子，被大陆的人民认为是造成所有纷争的罪魁祸首，目前仍然按照自己的想法帮助遭受苦难的人们。

年龄：	16岁～18岁
身高：	158cm～158cm
体重：	44kg～44kg



◀前作中柯蕾特非常天真烂漫，但是经过一系列事件后，她现在更有主见了。

莉菲尔·赛吉



请保持冷静 所看到的并不一定就是事实

罗伊德的老师，在2年前大陆融合后，其半精灵的身分就得到了人们的认可。目前和弟弟分开寻找罗伊德的下落，并时刻担心着罗伊德的安危。

年龄：	23岁～25岁
身高：	166cm～166cm
体重：	49kg～49kg



◀前作中最冷静与理智的同伴，偶尔还会向大家投去温柔的目光。

里加尔·布赖安



我以片翼之名发誓 绝对不会背叛大家！

前作中以囚犯的身分登场，目前恢复了原来的会长职务，并帮助大家寻找罗伊德的下落。由于已经从杀害恋人的痛苦中解放出来，所以不再戴着手铐。

年龄：	33岁～35岁
身高：	189cm～189cm
体重：	78kg～85kg



▶取下手铐的里加尔这次的攻击方式是不是以拳术为主呢？

藤林椎名



我的忍术虽然目前还没有叔叔好……

继承了强力忍术的女忍者，性格开朗，不喜欢隐藏自己的感情。在完成了前作的冒险后，目前仍然在大陆上接受各种各样的委托。

年龄：	19岁～21岁
身高：	164cm～164cm
体重：	48kg～48kg



▶2年后椎名明显成熟了许多，现在她正和谁探讨着某种东西。

布雷塞娅·康巴提尔



让我帮忙吧 我一定会尽力的

前作的冒险结束后便从寄生的状态中解放出来，进入了正常发育的阶段。目前在自己的家乡和里加尔共同进行着村庄的重建工作。

年龄：	12岁～14岁
身高：	138cm～150cm
体重：	24kg～38kg



▶布雷塞娅不但恢复了少女的模样，而且笑的时候也明显比过去多了很多。

泽洛斯·维尔达



装作不知道的小子 似乎隐瞒着什么哟

前作中特塞阿拉世界的神之子，和柯蕾特一样遭到目前大陆居民的憎恨，但是由于性格比较开朗的缘故，偶尔还是会出现在村庄中收集情报。

年龄：	22岁～24岁
身高：	179cm～179cm
体重：	68kg～68kg



▶和前作一样还是没有改掉喜欢找女生搭讪的老毛病，此时对待玛尔塔的态度可真是温柔啊。

无责任感言 本作的反面角色显然又会让众多宅男腐女玩家惊呼不已，势必抢过我们善良的男女主人公不少风头，看来只有期待剧情上能够有新的突破了。

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

一到夏季，相信很多玩家又在期盼即将到来的“暑假”了吧，这不，日本的游戏厂商也充分考虑到了这一点，很多游戏都很合时宜地以“学校”作为故事背景。当然拥有次世代主机的玩家也不要失望，看看前面前线狙击的重量级作品就足以证明“长假”永远都是属于我们最佳的游戏时间（笑）。



4月份，欧美多家游戏公司陆续召开了面向媒体和玩家的“Gamer's Day”招待会，公开了不少新作的试玩和新情报。作为美国老牌厂商的Midway在它的“Gamer's Day”中公开了多款新作，它们预计都将成为Midway在年末商战期间的力作。



海格力斯的荣光 魂之证明

NDS ■ヘラクレスの栄光 魂の证明
角色扮演 ■日版 ■Nintendo
发售日未定

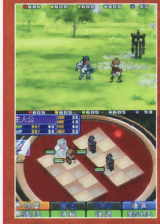
古希腊大陆上新的神话

任天堂去年10月发表的“谜之角色扮演游戏”日前终于被证实是“《海格力斯》系列”的最新作“魂之证明”，该作自1987年在FC上推出以来，直到1994年一共发行了4款正统续作和一个外传作品。该系列的特征在于游戏的背景资料都是以希腊神话为原形，舞台则是在众神栖息的古希腊大地上展开。在最新作“魂之证明”里玩家扮演的是一位拥有不死身的少年，为了弄清楚自己是何方神圣而踏上了旅程。除了希腊神话外，希腊周边的地方也会实际出现在游戏里，因此喜欢古希腊神话的玩家绝不能错过本作。



游戏的主人公，不知道自己为什么会拥有一副不死之躯，在失去记忆的状态下被冲到海岸。

令人熟悉的战斗界面



▲传统的操作界面，最大允许5个人同时参加战斗。

本作的战斗采用了最为经典的回合制系统，一旦与敌人开战，游戏就会以双屏的形式来清楚地表示敌我双方的状况。玩家除了能像传统角色扮演游戏那样使用攻击、魔法和技能外，游戏里还拥有特别的“能力”指令，这项指令会在特定的条件下自动发动，比如受到攻击时进行反击或者给予敌人致命一击等。玩家如果能在战斗中活用这些技能的话，那胜利的天平自然会倾向我们这边。

用触控笔来强化魔法和技能

游戏中玩家除了能用触控笔来进行游戏的普通操作外，还能对魔法和技能进行即时的强化。比如在战斗中，当玩家发动某一魔法时可以在下屏看到画面提示，要求对魔法阵进行连打，一旦成功，魔法发动的威力就会大幅度增加，当然官方还透露会有更多意想不到的操作，总之能让玩家在战斗中随时充满新鲜感。



▲发动魔法时需要在下屏使用触控笔进行连打。



▲强化后的魔法伴随着华丽演出给敌人以致命打击。

[文：阳光成员 Solid]

剑、魔法与学院

用学生的身分探索未知的领域

PSP ■剑と魔法と学院モノ
角色扮演 ■日版 ■ACQUIRE
预定2008年6月发售

其实到现在很多玩家都无法理解“《世界树迷宫》系列”成功的原因所在，并不华丽的画面却能够带给玩家最直接的探索乐趣，这种看似很“形式化的解释”也只有玩家亲身体验过后才能领悟其中的奥妙，当然最重要的还是取决于玩家对游戏的态度，如果从一开始你就不看好这个游戏，那么还有什么游戏的动力可言呢？以下我们介绍的这款游戏，在很多地方都能看到《世界树迷宫》的影子，究竟其能不能复制此类型游戏的成功，就让我们拭目以待吧。

流程进行方式

和其他同类型游戏一样，游戏的主线流程是按照“接受任务”、“编成队伍”、“探索迷宫”、“完成任务”的循环来进行，比较让人关心的应该还是游戏的任务数量和迷宫的层数吧。



◀编队时每名角色都有“善”、“恶”、“中立”的人格，这是职业搭配以外必须考虑的因素。

容纳多种族的活力学院

既然探索迷宫是游戏的最大乐趣，那么如何组建一支所向披靡的队伍无疑是所有玩家关心的焦点。游戏一开始会分4个种族和不同的性别为玩家提供可选择的角色形象，而与职业相关的“学科”也有15个之多，所以了解种族天赋是培养角色最关键的一个环节。



人类：各方面的能力都能比较平均地发展，所以在职业选择倾向上没有特别需要注意的地方，应该是每个玩家都必选的种族吧。

精灵：背后拥有翅膀的可爱种族，力量和HP的成长率极低，但由于其速度在所有种族中是最高的，学会强力招式后经常都能达到“先发制人”的效果。

矮人：感觉更贴近于兽人的种族，除了拥有很高的力量和生命力外，行动缓慢是其最致命的弱点，必须通过后天的培养来弥补。

妖精：在魔法能力的成长上比较突出，并且身手敏捷，使用武器攻击时都能达到“百发百中”的效果，力量和HP的成长较低，不适宜与敌人近身作战。

角色基础讲座

能力与技能

每名角色的能力都分为“力”、“知惠”、“精神”、“生命力”、“素早さ”、“运”六大类。能够学习的技能则跟最初选择的“学科”直接挂钩。



魔法

魔法分为“魔术师”、“僧侣”、“超能力”、“召唤”四大类，并且各有7个等级。随着角色等级的提升，每种等级魔法的使用次数也会增加。



装备



每名角色可以装备包括武器、6件防具、饰品在内共8件物品，光是要收集齐每个种类的最强物品就不是一件容易的事情。



成长

角色升级时除了种族固定的能力成长外，还会有奖励点数供玩家分配，是强化特长，还是弥补缺点，还是仔细思考后再做决定吧。 [文：晴天]

狂热节拍II DX 14 GOLD

用按键拨弄出美妙音符

PS2 ■ビートマニアII DX 14 GOLD ■日版
音乐 ■Konami ■预定 2008 年 5 月 29 日发售

作为2007年在街机上颇受欢迎的音乐游戏，现在大家只需要坐在家中就能轻松享受到这场音乐的盛宴。逃离嘈杂的街机厅，让最原始，最震撼的音乐挑拨你的每一根神经，还有什么比这种顶级的享受更让人向往的呢？



◀在段位认定模式中，系统会给出4首歌曲让玩家挑战，最后通过得分来判定玩家是否合格，考验玩家的综合素质。

在这款家用机版本中共收录了90首以上的歌曲，除了标准模式外，还搭载了自定义主题，双人协力演奏、段位认定等要素来区别不同玩家间的实力差别。并且为了激发玩家的热情，官方还推出了票选歌曲的活动，现在大家只要登录游戏的官方网站就能为自己喜欢的歌曲投下宝贵的一票，而你的选择甚至还会在游戏中得到实现，让梦寐以求的歌曲成为你向好友炫耀的资本。



▲游戏的背景插画也都是著名画师的得意之作，不过真正能够欣赏到这些的应该是旁边的观众吧。（笑）



▶挑自己最喜欢的音乐进行游戏也是很多玩家最热衷的游戏方式，如果想在同一首歌曲上获得更高的分数，常来这里逛逛也未尝不可。

[文：晴天]

怒首领蜂大往生 黑色版X

再次复活的射击名作

X360 ■怒首領蜂 大往生 ブラックレーベル
射击 ■日版 ■5pb
预定 2008 年内发售



▲连续击中敌人还可形成 COMBO 来获得高分，不过要做到这点并不是一件容易的事情。

《怒首领蜂》系列”是以躲避敌弹为快感，并强调追求极限的射击游戏，不但之前的众多作品都在家用机平台上登场，本次为大家介绍的也是系列最新作《怒首领蜂大往生 黑色标志X》的X360移植版。

系列作品一览

游戏名称	发售时间	移植平台
首领蜂	1995 年	SS、PS
怒首领蜂	1997 年	SS、PS
怒首领蜂 2	2001 年	无
怒首领蜂 大往生	2002 年	PS2

新要素公开

游戏开始有两种机体供玩家选择，它们攻击的特点也分为火力集中型和广泛型，之后再搭配上拥有不同特性的属性人偶便可在战斗中看到各种华丽的表演。既然是在X360上登场，收录众多原画的鉴赏模式和满足特定条件才会追加的2周目都能刺激玩家反复游戏，进行游戏时的背景也可自由选择，甚至有条件的玩家还能和好友在LIVE上对战哦。 [文：阳光成员 黑X]



风之咏叹调的迷宫

交错的思念 无尽的冒险



▲晃眼一看会让人以为是“《传说》系列”最新作的宣传画。

本作是以1986年同名动画改编的游戏。故事的主题以“约定”为关键词，描述的是在战乱中两对男女悲剧般的命运。为保证游戏的原汁原味，制作组还请来了负责过“《传说》系列”的猪股睦实来担当角色设计和绘画监督，因此原作的幻想风格应该能得以充分的再现于玩家面前，喜欢“《传说》系列”的玩家更没有理由错过这款游戏。[文：阳光成员 Solid]

NDS ■ダンジョン オブ ウインダリア
角色扮演 ■日版 ■IDEA FACTORY
预定 2008 年 5 月 15 日发售

CHECK 简单易上手的操作

游戏主要分为迷宫探险和故事发展两个部分，玩家在剧情对话后就会进入游戏随机生成的迷宫中进行探险。虽然迷宫是随机生成的，不过在实际探索部分中玩家到过的地方和装备的道具都会在下屏中自动标示出来，玩家大可不必担心会迷路。而上屏则是以主要的探索画面显示主角的体力和目前的状态等，主角升级以及道具获得时，游戏会以讯息的形式加以提醒，总的来说游戏不会有过高的入门门槛。另外值得一提的是游戏独有的金币交换系统，玩家可以用在迷宫获得的金币来进行道具交换，以备在探索时的不时之需。



▲典型的“不可思议迷宫式”画面，希望能有让人惊喜的新元素吧。

玛娜传奇

PSP ■マナケミア～学園の錬金術士たち～ポータブルプラス ■日版
角色扮演 ■Gust ■预定 2008 年 6 月 26 日

学校里的炼金术士们 携带版+

随时享受炼金调合的学院生活

“《工作室》系列”的第一款PSP游戏果然来了，虽然本作是移植自去年在PS2上颇受好评的突破性系列新作，但是凭借掌机的便携性，更注重探索与调合的游戏系统相信更会让不少玩家爱不释手。另外既然移植到了PSP上，那么利用Wi-Fi功能的联机模式自然是必不可少，究竟一款正统角色扮演游戏的联机能够玩出什么新花样，赶紧来一块瞧瞧吧。 [文：晴天]

协力战斗模式初公开

在全新的联机模式中，玩家可以和好友各派出几名同伴组成4人队伍，一起挑战游戏本篇中出现的所有BOSS。不过不要看这些BOSS和主线流程中长得一模一样，它们的能力可是不能同日而语，如果没有足够的等级和技能，要想战胜它们几乎是不可能完成的任务。当然挑战成功的话，可以在单机模式中获得神秘的强力道具奖励，看来收集调合材料的玩家又有盼头了。



▲联机模式中两位玩家的实力一定要平均，千万不要出现拖后腿的情况。

▶光看敌人难易度的星数就让人毛骨悚然，不会真把玩家千辛万苦培养的队伍瞬间全灭了吧？





◀协力战斗中使用过的道具并不会真正的消耗掉，所以尽量在本篇中找到强力的回复或攻击道具才能使挑战更为轻松。



致命格斗大战DC漫画英雄

超级英雄与暴力战士的终极对决！

多机种 格斗 ■Mortal Kombat vs. DC Universe ■美版 ■Midway ■发售日未定

对应机种为PS3、X360

《致命格斗》是北美最著名的格斗游戏系列，诞生于1992年，当初因为其采用了独特的真人实拍画面以及极为血腥的"终结技"而成名。16年来，该系列已经推出了无数部作品，但是近几年已经是日薄西山。如今《致命格斗》的那些黑暗斗士们将会再次归来，这次他们将与DC漫画公司麾下的超级英雄们来一场梦幻对决！

本作讲述一场关乎世界末日的危机让DC和《致命格斗》的世界融合到了一起，这是一场与魔法有关的危机，即便是超人这种近乎无敌的超级英雄，在魔法之力面前也暴露出缺陷。游戏开发团队就是以背景故事中存在的这种魔法概念来调整各角色的平衡性。

本作的系统比起《致命格斗》以往的作品有很大的变化，最重要的三点在于：近距离战斗、自由落体战斗和战斗舞台的互动性。在近距离战斗模式下，镜头将会拉近，操作会发生一定的变化，战斗将会更加狂暴化。战斗舞台的互动性是指本作的很多场景都是可以破坏的，你可以将对手打出舞台外，从高处的舞台降落的时候，会进入自由落体战斗状态，下落的过程相当长，足够玩家用华丽的招式追打，此时的可用招式将会有所不同。另外本作的终结技系统也会有很大的变化，因为超人、蝙蝠侠这种大英雄是不可能把敌人的脑袋割掉或者把脊骨抽出来的。具体的改动情况尚未公开。【文：清国倾城】


■战斗的血腥表现仍然会有，但具体尺度正在调整中。


▲在下落过程中可进行华丽的空中追打，但这时对方可以反击。


■本作使用了"虚幻引擎3"，画面细节和光影效果都很出众。

这就是维加斯

拉斯维加斯欲望生活最真实的模拟

多机种 动作 ■This is Vegas ■美版 ■Midway 预定2008年第四季度发售

对应机种为PS3、X360

拉斯维加斯这个欲望之都在《彩虹六号 维加斯》中成为了恐怖袭击的舞台，玩家在激烈战斗之际恐怕都无暇感受这座赌城的魔力。如今Midway将会联合Surreal Software为玩家打造一个有点《GTA》色彩的维加斯游戏，在这款《这就是维加斯》中，玩家将会从多个角度体验赌城生活。

游戏邀请了著名作家Jay Pinkerton撰写剧本，据称在情节内容上有点像电影《十一罗汉》。玩家刚开始时只是一个无名小卒，来到拉斯维加斯时身上总共只有50美元。带着出人头地的梦想，他碰到了当地大亨Joey Nissan，成功打入了拉斯维加斯的交际圈。本作总共分为四大内容：搏斗、竞速、赌博和聚会。整个拉斯维加斯的赌场区都是你的舞台，在赌场里可以碰到形形色色的人，接到各种任务，赚取金钱，同时提高在拉斯维加斯的声望。主线任务之外的分支任务共有5种难度级别。游戏也有类似于《GTA》的通缉等级系统。

在拉斯维加斯，金钱就是一切，你可以用金钱购买衣服、做发型，为自己打造一个新形象，因为很多俱乐部或赌场需要特定的装束才能进入。在赌场里，路过赌桌时可以按键进入赌博模式。赌博并不是完全靠运气，你可以与同伙一起配合作弊。同伙会事先在牌的背面涂上特殊的涂料，只要戴上一种特殊的眼镜就可以看到。但是玩家需要注意画面下方的嫌疑度槽，过度依赖眼镜或者有赌场经理在周围巡视时，该槽就会提升，如果不小心点就会被抓。赌博时会有一些迷你游戏可辅助作弊或降低嫌疑度。

聚会是拉斯维加斯生活不可或缺的元素，也是本作最复杂的系统。在聚会开始之前，有很多准备工作，比如给客人调酒、端酒、点烟等，这些都是可以获得聚会点数奖励的，聚会模式下的目的就是在10分钟之内赚够1000点。而要赚取点数，最重要的一点就是要在跳舞时有精彩的演出。跳舞的时候相当于一个音乐游戏，玩家根据旋律和画面的按键提示在准确的时间输入相应的键位，输入的准确率越高，参加聚会的人们越兴奋，你还可以消耗"Buzz槽"发动跳舞的"必杀技"，这些精彩的舞技将会让现场的人们跟着你的舞步一起跳起来，把聚会的声势推向高潮，聚会点数自然也会迅速增加。

Buzz槽可以通过喝酒提高，喝醉酒的时候醉眼朦胧，走起路来都很难，但是可以到洗手间里小便，然后就会清醒许多。打架也可以提高Buzz槽，聚会中经常有一些猥琐的单身汉来捣乱，他们的出现会让你的聚会点数不断降低，因此肯定要将其打跑。战斗系统很简单直观，以X360版为例，X键为攻击，Y键可将对手抓住，按住X键可以蓄力攻击，Buzz槽蓄满后可以发动必杀技。打斗的时候会有人围观，精彩处大家会喝彩，让聚会点数得以提高。至于本作的竞速系统目前还没有公开。【文：清国倾城】



▲赌博过程处于赌场的严密监控之下，作弊时要处处小心。



▲从艳舞到赌博，拉斯维加斯的一切都将让你亲自体验。


■猥琐的捣乱者会破坏其他人的心情，一定要尽快赶走。



■这样火爆的撞车画面立刻就让人想到了《火爆狂飙》。

致命车手 GTA+火爆狂飙=致命车手！

多机种 ■Wheelman
动作 ■美版 ■Midway
预定 2008 年内发售

对应机种为PS3、X360

由著名演员范·迪塞尔主演的《致命车手》是Midway公司目前全力宣传的一款超火爆新作，如果用简单的一句话来形容它，那就是一款融合《GTA》和《火爆狂飙》特色的作品。游戏既有《GTA》那种在开放世界里自由探索，任意抢车的游戏架构，又有《火爆狂飙》那种驾车乱撞的火爆场面。

在游戏中范·迪塞尔所扮演的主角叫做Milo Burik，他是一位卧底特工，以顶尖车手的伪装身分前往巴塞罗那调查某个大案件，游戏将会通过一些精美的过场动画表现剧情。与《GTA》一样，除了与主线剧情有关的25个任务外，玩家还可以自由自在地在巴塞罗那探索，接受各种分支任务，总共有80多个分支任务等待玩家。

游戏的第一个任务是开车经过银行门口，接应一个女性银行抢劫犯，将其带到安全的地方。这是一个教学任务，可以从中掌握基本的驾驶规则。而本作在驾驶系统上的一个最大特点就是引入了"驾车搏斗"的概念。所谓的"驾车搏斗"，是从《火爆狂飙》中吸收的灵感，玩家在开车的过程中还要学会如何将对手的车撞烂。游戏中的每辆汽车在重量、操作性等方面都有很大区别，驾驶大卡车虽然速度较慢，但是可以很轻易地将对手的车撞成废铁，撞到一定程度后会引发爆炸。此外，在"驾车搏斗"时，也有必杀技的概念，比如让汽车在全速行驶的状态下180度大回转的"旋风"特技，这些"必杀技"发动的时候还会有超酷的画面特写，与此同时很可能还会有主人公从车窗里探出头来将对手的车胎打爆。但是发动"必杀技"是需要消耗"注意力值"的，玩家只要在开车过程中做出各种特技动作，就可以获得注意力值，达到一定速度或者躲避迎面撞过来的汽车，又或者是将敌人的车撞烂，都可以得到注意力值。

除了驾车任务外，自然也有徒步任务。打入犯罪组织内部的Burik可以从黑帮那里接任务，通常都是一些除掉敌对帮派的枪杀任务，枪战的时候也非常注重对掩体的使用。在场景上，本作并非将整个巴塞罗那还原，但是那些主要的街道和知名建筑都会在游戏中出现。 [文：清国倾城]



■在驾车的同时可以朝车窗外开枪。



▲在徒步战斗时，采用了流行的越肩视点。



■巴塞罗那的众多标志性建筑都会在本作中被高度逼真地还原。



■掩体的利用是本作的一大特色。

50美分 血洗沙地

说唱歌手血战中东！

多机种 ■50 Cent：Blood on the Sand
动作 ■美版 ■Vivendi Games
预定 2008 年第四季度发售

对应机种为PS3、X360

2005年，一款根据充满匪气的说唱歌手"50美分"制作的游戏因为暴力内容引起争议，这款游戏虽然评价不高，但是销量不错，竟然也有一款续作问世，而且使用了虚幻引擎3，连Epic Games的老总Mark Rein也对该作画面赞不绝口。

在这款《血洗沙地》中，讲述50美分在中东某国开了个演唱会，但是举办方却耍赖不愿给钱，50美分将其痛揍了一顿，虽然没有拿到钱，但是拿到了一个镶满钻石的头骨。然而在他离开的时候，遭到了伏击，头骨被抢，50美分于是开始调查伏击者的身分，并且揭开头骨之谜。

本作讲述了充满黑色幽默的犯罪故事，聘请了好莱坞某知名穆斯林作家撰写剧本，50美分也积极参与了游戏的制作。游戏系统方面借鉴了《战争机器》，强调掩体的利用，玩家也有各种地面和空中载具可用，你可以驾驶直升机朝地面疯狂扫射。 [文：星夜]



▶ 本作号称将会达到照片级的画面逼真度。



■在如此众多的同屏人数下，人物建模仍然非常精细。

战锤 战场进军

魔幻即时战略经典降临X360

X360 ■Warhammer：Battle March
即时战略 ■美版 ■NBGI
预定 2008 年 9 月 15 日发售

即时战略游戏正在成为X360上迅速崛起的游戏类型，随着多种新操作方案的引入和游戏机画面的高清化，这种过去只能在PC上才能发挥魅力的游戏类型在家用机上找到了新的市场。在今年众多的即时战略游戏中，《战锤 战场进军》可算是一个老品牌，它由NBGI美国分公司发行，收录了PC原作以及即将推出的PC版资料片《战场进军》。

本作与一般即时战略游戏不同之处在于，玩家控制的是整个团队而不是单位个体，而且在任务中无法建造新单位，一切都是在每场战斗之前就准备好的，有英雄、攻城武器、弓箭手、骑士等，玩家要做的就是调整队形、步伐和速度。游戏中可以选择的势力有5个，分别是兽人与地精、大精灵、混沌军、帝国军和暗精灵。操作方面针对X360的特点而设计，还有面向高手的高级操作模式。本作的重点在于战斗，通过占领战略要地获得资源。

[文：星夜]



▶ 驾驭飞龙的感觉酷似扮演《指环王》中的戒灵。

GOLDEN EYE | CROSS REVIEW

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

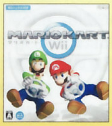
栏目主持 ACE飞行员



由于出刊时间的关系，本期评论的游戏不多。好在半数以上的游戏都算是精品。自从《马里奥赛车Wii》推出之后，每当我走进游戏店看到的全部是这款游戏的演示，国内许多山寨厂也推出了相应的Wii方向盘。平时从来不玩什么游戏的店员们居然都会时不时玩上一把《马里奥赛车Wii》，可见这款游戏上手是多么的容易。如果你有条件的话可以多买几个Wii的手柄，因为这款游戏多人模式会让你体会到更高的乐趣。上网和其他人进行对战会让你见识到高手的实力。并非只有任天堂一家推出这类嬉闹竞速游戏，而经过大浪淘沙之后，如今却只有《马里奥赛车》才能做到既叫好，又叫座。这看似简单的背后隐藏着老任深不见底的实力。

黄金珍藏 ×1　热血推荐 ×1

马里奥赛车 Wii



推荐玩家人群

●喜欢热闹气氛的玩家。●对赛车游戏感兴趣但不喜欢传统赛车游戏的人。●马里奥的忠实粉丝。

黄金珍藏　总分 27

■让所有人体会到了赛车游戏的乐趣。

炎骑士

游戏发售之前就已经知道它会很出色了，但没有想到，它居然会如此的出色！游戏的大奖赛模式相当耐玩，多人竞赛更是乐趣无穷。玩家既可以凭借过硬的驾驶技术在游戏中取得成绩，也可以剑走偏锋，玩转游戏中的各种道具。游戏的网络模式堪称本作的一大亮点，是交流和提高水平的最佳选择。

GOUKI

虽新意欠奉，但可贵的是游戏依然带给你一如前几作那样的快乐，这在如今的确已是相当难能可贵。本作依然贯彻了任天堂游戏容易上手的惯例，技术与运气并重的游戏过程可以说适合任何程度的玩家，多人游戏时的热闹激烈让你不得不全情投入。另外游戏的许多小细节都体现了制作者十足的用心。

ACE 飞行员

这款游戏中蕴藏着一股可怕的魔力，只要你跑上一圈就会被他吸引住。如果你身边还有三五好友在场的话，那完了，你们将集体陷入这款游戏的旋涡中。游戏中存在着太多的偶然性，这给玩家带来了极大的乐趣。本作看似低龄，其实它对玩家的技术和运气均提出了高要求，想要获得全部隐藏要素可要花大力气。

■Wii■DVD-ROM■Nintendo■Mario Kart Wii■竞速■2008年4月10日■1～12人■对应Wii方向盘

战场的女武神



推荐玩家人群

●在PS3上寻找策略角色扮演类游戏的玩家。●喜欢清新画面与人设的玩家。●在战斗与系统中善于摸索的玩家。

热血推荐　总分 26

■次世代版本《樱大战》预演。

晴天

虽然同样是以描写战争为题材，但是类似于铅笔画的画面风格和清新的人设还是能让人感受到战火以外的别样风情。游戏用类似于阅读日记的方式来进行，绝对不会让剧情派玩家失望；战斗中兵种和天赋的特性拥有很多变数，再加上敌人的AI较高，用兵的策略与时机就如同真实战斗一样非常考究。

胜负师

这是一款较为慢热的游戏，四五个小时后方能渐入佳境，游戏除画面外的优点和对战棋游戏的创意革新也会随系统的丰满而展露无遗。脱胎于《樱大战》的战斗系统配合兵种、地形、即时操作等要素使战略性大幅强化。值得一提的是，崎元仁的音乐时而轻灵，时而澎湃，与《FF XII》如出一辙。

火云

将动作元素融入到策略游戏的系统很有新鲜感，由自己亲手控制角色每回合的行动，使战斗的紧张感提升了一个档次。不过由于游戏的难度较高，后期的关卡中一场战斗需要很长时间，所以这种操作方式也很容易让人感到疲劳。水彩的画面风格和电视剧般的剧情演绎方式，将游戏的气氛渲染得相当到位。

■PS3■BD-ROM■SEGA■战场のヴァルキュリア■策略角色扮演■2008年4月24日■1人■无对应周边

太鼓之达人 DS 七岛大冒险



推荐玩家人群

●喜欢音乐及音乐游戏的人。●对自己的节奏感有自信的人。●不心疼NDS屏幕的玩家。

总分 21

■迷你太鼓，内有乾坤。

胜负师

较之前作，本作的变化较为明显，如对战模式的道具与干扰效果设计得就很有新意。歌曲的数量对于NDS来说算是比较多的，但曲目的更新比例感觉少了一些。七岛冒险模式与隐藏要素相联系，就趣味性和难度来说还比较合理。游戏的触控操作在密集指令中易出现误操作，感觉不太过瘾。

纱迦

主要模式采用冒险游戏的玩法，操作主人公的地图上移动，与各种各样的角色对话，并打倒形形色色的竞争对手。老实说这种设定挺有趣的，不过游戏中还有解谜成分，即使是音乐游戏达人也有可能卡关。利用无线网络可以与人对话或是多人同乐，这点非常不错。对收录曲目有爱的话就不容错过。

地狱伞兵

仍然是很好玩的一作，在游戏中依然能够听到各种耳熟能详的曲目。而在前作中受到好评的对于古典乐曲的收录在本作中也得到了更好的发挥。系统变化并不是非常大，玩家很容易就能够上手。不过缺点也是很明显的，曲目依然数量不是很多，另外如果不戴耳机玩这个游戏的话，音效实在让人无法满意。

■NDS■卡片■NBGI■太鼓の达人DS 7つの岛の大冒险■音乐■2008年4月24日■1～4人■无对应周边

日升战役



推荐玩家人群

●热血机器人游戏的追随者。●喜爱"机器人"的玩家。●喜爱策略角色扮演游戏的玩家。

总分 19

■不过不失的30周年纪念作品。

地狱伞兵

本作的特别之处就在于战斗系统不再是和传统策略角色扮演一样移动后攻击敌人，而是改为及时攻击，每个机体在一次行动机会中只能执行一个动作，攻击或者移动。虽然整体素质并不算差，但是登场机体太少，难度过于简单，而且游戏中有一些并不合理的设定使玩家对游戏的感觉大打折扣。

晴天

抛开动画的因素，以一款策略角色扮演游戏来说，本作只能算是勉强及格。游戏的战斗缺乏战略性，基本不需要考虑其他额外因素，只要操纵角色简单地移动、攻击就能轻松过关，时间一长就会让人觉得单调。机体方面的平衡性设置得也不太合理，只要是防御力高的机体几乎就会立于不败之地。

炎骑士

在《机战》中，玩家可以在移动后对敌机进行攻击，但惯常的规则在这款游戏中则完全行不通。游戏中的机体在每个回合内只能完成一个指令，或行动，或攻击。游戏的整体节奏感因此而有所下降。偏低的游戏难度算是游戏的一大败笔，而登场作品的稀缺则直接导致游戏的内容不够充实。

■PS2■DVD-ROM■SUNRISE■BATTLE OF SUNRISE■策略角色扮演■2008年4月10日■1人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为"黄金珍藏"级别；26～24为"热血推荐"级别；"热血推荐"以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

Tom Clancy's RAINBOWSIX VEGAS 2

REVIEW BY | ACE飞行员

游戏时间 20 小时以上

热血推荐



彩虹六号 维加斯2		Ubisoft	主视角射击
多机种	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2		美版
	2008年3月18日	1～16人	59.99美元
	对应机种包括PS3、X360		推荐玩家年龄：17岁以上

黄金眼评分 **24** 满分 30

托前作的福，尽管有这样那样的牢骚，不过他还是一款好游戏。

至今我都非常怀念系列前几作那样严谨的战术制定，更专业的装备配置，如今这个局面完全是育碧的决定，系列变成这样也完全是向市场妥协的一种举措。《彩虹六号　维加斯》是一款转型非常成功的游戏，他让我们更直观、更简单的感受了反恐英雄的魅力。由于前作获得了巨大的成功，所以支持者们给予了本作较高的期望，我们都喜欢将2代爱称为《R6V2》。高高的起点让我在《R6V2》发售前都想不出除了画面进化外，这款作品还能将游戏感觉提升到一个什么高度，毕竟离前作发售仅仅1年多的时间，对于一款大作来说，这个“沉淀时间”实在太短了点。事实也证明,《R6V2》并没有将“《维加斯》系列”带到一个全新的高度，他更多的只是继承，所谓的新系统更大程度上可能只停留在发售前的宣传上，所以我毫不迟疑的将《R6V2》定义为一款“资料片”。

接受这款“资料片”

如果你认真体验过前作，并且曾经乐在其中的话，当你拿起手柄投入到《R6V2》的那一刻就能已经上手了。《R6V2》与前作的操作和系统几乎完全相同，惟一赋予你的新能力就是加入了“奔跑”。“奔跑”存在的意义就是玩家可以通过奔跑穿越敌人的火力网，这样比过去要痛快一些。《R6V2》较前作最大的改变就是加入了A.C.E.S系统。该系统是Advanced Combat and Specialisation的缩写，即精英战术系统。该系统等于是为玩家在战斗中设置了各种挑战项目，这些挑战以累计点数的形式解开各种武器和装备。这套系统的确实有存在的价值，玩家会比较慎重地面对每一次行动，因为只有完美的一次行动才能获得全部应有的点数。而且它将玩家取得的当前所有成绩进行了量化，并且清晰地显示在屏幕下方。然而，当你解开了一项项A.C.E.S系统中的挑战项目后，所获得的奖励还是微薄了点。由于武器之间的性能并没有非常突出的差别，新出现的装备你将它们换上后也仅仅是外表的变化，这种细微的差别大大削减了你在A.C.E.S系统中奋进的动力。好了，现在游戏的新内容差不多都亮相了，显然它们的吸引力和功效非常有限，所以我们几乎可以认为，在单机版系统方面中《R6V2》=《R6V》。

进行细腻的对比和体验，你才会发现《R6V2》在关卡设定、AI、敌人配置方面与前作还是有些改动的。游戏中的敌人大致分为3种等级。最高级的兵种，例如那个戴着红色贝雷帽的敌人就具有相当的威胁，他的行动变化相对来说要更加丰富一些。本作中，你的队友不再像前作那样任你摆布，他们会在战场上进行Cover to Cover的行动。然而这样的逻辑判断又同前作已经制定好的“强行突入”与“渗透突入”这两种作战风格产生了冲突，玩家在本作中难以体会到“强行突入”所带来的好处。由于队友在本作中不再那样的神勇，所以游戏的难度较前作有了一定的提升。特别是在游戏的第6大关的单独行动中，玩家将面临巨大的考验。本关更像是游戏的“Terrorist Hunter”模式。没有了队友的支援，玩家很容易被敌人偷袭，所有在这关的每一次战斗都需要玩家步步为营。在这种巨大压力下，你会非常怀念你的战友，游戏也将逼迫玩家进行更深刻的体验，甚至是背下所有敌人的位置。

据悉，当初本作预定于2007年11月发售，游戏制作的方向就是定位在资料片上，《R6V2》投入的开发人员数量远远少于前作，许多精英都被调配到《刺客信条》和《孤岛惊魂2》等项目中去了。然而后来育碧高层临时决定将本作冠以“2”的头衔，游戏也延期到今年3月。《R6V2》能有现在的素质已经是游戏开发人员辛劳工作所换来的折中结果，对于这样一款游戏，我个人还是会快乐地去接受。

没有主角的游戏

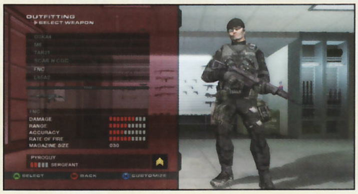
我很想在游戏中寻找一位让我肃然起敬的英雄。前作中的队长Logan Killer还算是给人留下了一定的印象。他那雄厚而沉稳的嗓音给人以可靠的感觉。然而本作又杀出了一位“陌生侠”，他就是本作的主角，Bravo Team的Bishop。我不明白为什么育碧会弱化一位刚刚在玩家心中树立起来的新英雄，而又去费力不讨好地培养一位新人。或许这一切都是由于《R6V2》当初被定义为“资料片”的缘故。由于人物的造型完全由玩家自己定制，很遗憾，这次登场的Bishop甚至连正脸都没有，除了最后将大叛徒Gabrial处决那段还展现了他英勇的一面外，剧情中对Bishop的性格刻画简直是少得可怜。话说前作中的大叛徒Gabrial，他身上蕴藏的矛盾冲突应该很多才对，而游戏的最终BOSS战却非常突然地摆在了玩家面前，这分明就是故事实在不想再进行而上演的仓促收场秀。在《R6V2》中没有主角，Bisnop成为了赶工的牺牲品，Logan Killer还没有来得及让更多玩家记住他就变了一位普通的NPC角色。

育碧的游戏一直都不注重对主角的性格的刻画和包装，这么多年都没有树立起一个让人肃然起敬的标志性人物。除了Sam Fisher大叔还算有点出名外，甚至连《刺客信条》中的阿泰尔也只是行头帅气，而你实际和他接触之后根本就找不到他性格上的闪光点，这不免让人觉得有些遗憾。





▲ 可以使用女战士给本作带来了一股淡淡的清风。



▲ 人物定制系虽说不错，但更多的只是外观上的改变。



▲ 本作白天场景很多，夜间战斗明显变少。

文 Lancer

游戏名人堂 HALL OF FAME

《GTA》神话缔造者 豪瑟兄弟

Profile 豪瑟兄弟小档案





Sam Houser

年龄：36岁
出生地：英国伦敦
爱好：嘻哈音乐，电影
印象深刻的事：透过自家玻璃窗亲眼目睹911事件全过程

Dan Houser

年龄：34岁
出生地：英国伦敦
擅长：音乐、剧本、配音
崇拜的人：Def Jam唱片公司音乐创作人瑞克·鲁宾

十几年前，几位预备学校毕业的英国人来到了纽约，他们怀揣着在当时看来遥不可及的梦想：让电子游戏成为时尚文化。他们要让这个建立于马里奥与口袋妖怪基础之上的行业成为成年人的游戏，就像嘻哈音乐一样成为年轻人的潮流。他们打造了一个叫做《横行霸道》的游戏系列，创造了超过6000万套的游戏销量，将十几亿美元的利润收入囊中。他们把自己的公司叫做Rockstar（摇滚明星），他们成为了真正的摇滚明星，成为了坏小子们的偶像。

但在成功的光芒中，总有一些黑影相随。6年前，Rockstar的母公司Take-Two遭到了社会舆论与政客们的层层包围，证监会也开始对其职工认股权的暗箱操作进行了漫长的调查。2006年10月，Take-Two创始人莱恩·布兰特(Ryan Brant)引咎辞职，4个月后，他因为伪造商业记录而被定罪，不仅被罚700万美元，还要受牢狱之灾，永远无法再到上市公司任管理职务，重蹈了他父亲的覆辙。几年来，这家公司已经走掉了3个CEO和2个CFO。然而不管高层如何变动，Rockstar和《GTA》仍然是游戏业里的超级明星，虽然它们的缔造者总是有意躲开媒体的视线。

他们的名字叫丹·豪瑟与萨姆·豪瑟，在《横行霸道IV》降临之际，他们终于高调露面，成为整个游戏业的焦点。

摇滚人生

豪瑟兄弟出身在伦敦哈利大街的一个艺人之家。在伦敦上中学时，他们就一直梦想着成为摇滚明星。那时萨姆·豪瑟一直留着一头可以够得着下巴的乌黑油亮的长发，穿着一双夸张的DM靴。两兄弟都算不上是坏小子，但也绝不安分，可算是学校里的轻度危险分子，在伙伴中很受欢迎。除了音乐外，他们也喜欢滑板和足球。与好动的萨姆相比，丹稍为宁静，他在放学后，偶尔会到牛津阅读地理书籍。按照他们母亲的说法：丹是书生，萨姆是谋士。

豪瑟兄弟的母亲杰拉尔丁·莫法特(Geraldine Moffat)是一个小有名气的艳星，在1971年的著名电影《找到卡特》(Get Carter)中有不少裸露镜头。在学校时，经常有些青春期的男孩找到豪瑟兄弟，倾诉对他们母亲的仰慕。豪瑟兄弟在学校里也算是风云人物，因为他们的父亲威利·豪瑟(Wally Houser)常常开着一辆劳斯莱斯接他们放学。威利·豪瑟是伦敦一家著名的爵士乐午夜俱乐部的老板，但是在爵士乐熏陶中的豪瑟兄弟却早早地迷上了在纽约兴起的嘻哈乐风潮。在圣保罗中学（英国最好的中学，一年学费1.5万英镑）胡闹着上了一天的课之后，他们会一起冲回家，把音箱开得震天响，一边偷偷地抽烟，沉浸在自己的摇滚明星梦中。

“流行文化就是我所接受的教育。在我父母家的旧卧室里，摆着几千张差点把楼板压塌的唱片、CD和录像带。我在少不经事的八、九岁时就已经梦想着进入唱片业，那时我的多数朋友都想当宇航员。”萨姆·豪瑟说。

豪瑟兄弟崇拜说唱歌手，崇拜DJ，更崇拜Def Jam唱片公司的音乐创作人瑞克·鲁宾(Rick Rubin)，这位形象邋遢的白人采取迂回策略打入了黑人为主导的嘻哈乐领域，成为了一代传奇。萨姆·豪瑟说，正是鲁宾之类传奇人物给予他最大的鼓舞。18岁那年，萨姆·豪瑟的生日礼物就是跟着父亲到纽约旅行了一趟，他带回了一双乔丹鞋和一件皮夹克。这次旅行最大的收获是父亲带他与BMG唱片公司的几位高层共进晚餐，席间，他大胆痛斥他们对年轻人感兴趣的音乐类型一无所知。BMG的巨头们非但没有生气，反而对这个热爱新音乐潮流的少年留下了深刻的印象。

在圣保罗中学，想要成为摇滚巨星的不止豪瑟兄弟，他们的同学特瑞·多诺万(Terry Donovan)也是在音乐中熏陶成长，他的父亲特伦斯·多诺万(Terence Donovan)曾经执导了罗伯特·帕默(Robert Palmer)的《难以抵挡》的MV，而特瑞小小年纪就已经在重金属乐俱乐部当DJ。为了打入音乐行业，几个年轻人在上大学的同时就通过威利·豪瑟的关系在伦敦的BMG Music找了一份工作，萨姆和丹主要为演唱会制作录像，他们拍摄的第一个录像就是辣妹(Spice Girl)的演唱会；多诺万则是星探，专门挖掘新乐队与其签约。那时网络开始出现，萨姆·豪瑟立刻就对这个新生事物产生了浓厚的兴趣，他说服对网络毫无认识的BMG经理开设了一个网站，用来宣传安妮·勒诺克斯(Annie Lennox)的新专辑，这成为英国最早的明星个人网站。

1993年BMG设立了一个互动娱乐

豪瑟兄弟的主要作品

快递小子 Courier Crisis

平台	PS、SS
发售日	1997年11月30日
制作人	萨姆·豪瑟



游戏玩法有点像《疯狂出租车》，在城市街头从客户那里领包裹，在限定时间内踩着单车抵达指定地点，用疯狂的单车特技躲避汽车。共有250个任务，赚来的钱可购买新单车。

太空站硅谷 Space Station Silicon Valley

平台	N64
发售日	1998年10月21日
执行制作人	萨姆·豪瑟

讲述宇航员Dan在充满机械动物的巨型太空站的冒险故事，游戏特点是可以将芯片装在不同的机械动物身上获得不同的能力，同时要对付杀手企鹅和火箭虎，总共有35个关卡。虽然此作与豪瑟兄弟后期的游戏格格不入，但其中收录的音乐反映了豪瑟兄弟的喜好，比如德国Mouse On Mars乐队的《Twift》。



亚历克斯·拉拉斯国际足球 Alexi Lalas International Soccer

平台	PS
发售日	1999年4月30日
制作人	萨姆·豪瑟

以美国足球史上的名将亚历克斯·拉拉斯冠名，共有2种模式和32支官方授权的球队可选，没有比赛解说是游戏最大的遗憾，但球场气氛的营造相当出色，可以听到球员之间的相互对骂。



横行霸道 伦敦1969 Grand Theft Auto: London 1969

平台	PS
发售日	1999年4月30日
执行制作人	萨姆·豪瑟
制作人	丹·豪瑟

《横行霸道》一代的资料片，同时也是PS上出现的第一个游戏资料片。之所以采用伦敦为背景，主要原因可

部，三位好伙伴决定一起跳到这个新部门大展拳脚，他们的目标是在游戏业里打造一个“唱片品牌”。此前豪瑟兄弟对于游戏设计的惟一经历只是用一台Sinclair ZX Spectrum瞎鼓捣，多诺万对于“编码”的惟一经历是在电脑上输入了“特瑞真棒”。但喜欢电影的萨姆·豪瑟认为游戏与电影存在血缘关系，而且玩游戏的人将会比看电影的人更多。

BMG Interactive在上世纪90年代中叶推出了多款游戏，大多都无人问津，真正的突破是一家苏格兰游戏开发商制作的《Race and Chase》。这款游戏的画面非常原始，但是概念却非常新颖，玩家扮演的是匪徒，躲避警察的追击。劫车以及在黑社会中出人头地的游戏目的让几位英国人得到了启示，他们签下了游戏的代理发行协议，将其更名为《横行霸道》。

1998年，BMG的游戏部被Take-Two收购，后者是纽约一家充满斗志的游戏发行商。他们的组合堪称绝配，Take-Two成立于1993年，创始人是当时年仅21岁的莱恩·布兰特。布兰特的父亲彼特是一家杂志社的老板，旗下刊物包括《访谈》、《美国艺术》等，还创办了一家格林威治·保罗俱乐部，后来因为逃税而入狱。莱恩·布兰特与他的父亲一样有着冒险家的精神，有着游走于法律边缘的经营思想，他所发行的游戏大多有成人内容，但大多拙劣而急躁，在玩家中的反响很差，销量低迷。就在这时，豪瑟兄弟进入了布兰特的世界。

豪瑟兄弟的游戏创作思想是要表现“文化感染力”，沉迷于游戏细节，喜欢纽约的他们将核心团队派往纽约，并将该分部取名为“Rockstar Games”，后来在苏格兰的《横行霸道》开发团队DMA Design团队也被Take-Two收购，更名为Rockstar North。2003年在伦敦设计博物馆的发言中，丹·豪瑟说这个名字反映了他们的野心：“我们羡慕唱片品牌，还有服装公司，他们沉迷于细节，他们是设计、产品与营销的综合体。”Rockstar用时尚界的思想经营游戏，他们卖的不仅是游戏——更是一种生活方式。



纸醉金迷

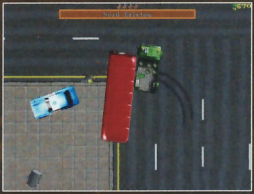
Rockstar Games的第一个办公室是在纽约SoHo区的一个破旧公寓里，这个公寓有个绰号叫“公社”，Rockstar的办公室就在拥挤狭窄的一楼。当手头上暂时没有项目时，豪瑟兄弟会把闲暇时间用来贪婪地吸收美国文化，电视上播放的节目让他们目眩神迷。1999年，为了宣传《横行霸道2》，他们举办了一系列名为“Rockstar Loft”(摇滚明星阁楼)的派对。想要参加派对的社交聚会常客们要打电话到Rockstar回答一些稀奇古怪的问题。这款游戏与前作一样畅销，卖掉了将近200万套。豪瑟兄弟成了暴发户，但这次他们变得更为老练，200万套的销量已经无法让他们满足，他们希望苏格兰的开发团队突破自我，创造一个3D的黑帮世界。

与滚石乐队等摇滚巨星一样，《横行霸道III》被指责毒害了一代青年，《今日美国》称其为“犯罪虚拟学习机”。该作发售之后，南加州的民主党议员乔伊·巴卡提出了“保护儿童远离游戏、性与暴力法案”，这项法案没有得到通过，反而因为由此引发的争论促进了游戏的销量。在该作发售之后，Take-Two的股价从7美元一路狂涨到20美元。丹·豪瑟成为了“《GTA》系列”的创意指导，并管理剧本的撰写以及配音；萨姆·豪瑟成为Rockstar总裁兼执行制作人，在他的办公室里挂着风流成性的电影制片人丹·辛普森(Don Simpson，代表作为《壮志凌云》)的画像。萨姆·豪瑟的嘴像一顶急射小机枪，语速之快不仅让人插不上话，而且连脑袋都转不过来。从他充满自信的话语中常常会冒出一些亮闪闪的创新思想，不断颠覆推翻对方的见解。他不仅聪明、诙谐，而且像摇滚明星一样着装考究，绝不是游戏业里常见的那种土里土气的技术天才。在那张装了发动机般的嘴巴里面，是一个充满商业嗅觉的大脑。虽然《GTA》的主要发行事务是交给母公司Take-Two负责，但萨姆·豪瑟本人也亲自拉到了巨额的金融赞助。

在豪瑟兄弟率领下的Rockstar无论是知名度还是行事作风都可谓游戏业里真正的摇滚明星，他们像地下乐队一样将《GTA》的标志喷遍整座城市的大街小巷；普通游戏公司给游戏媒体寄游戏试玩DEMO时，通常会附赠宣传T恤之类赠品，而Rockstar给媒体寄《Manhunt》的评测版时，附带赠送了一个带有铁丝的绞具。前Rockstar发言人透露，他们曾开车带着记者们郊游，途中朝着车窗外纵情开枪。当然，他们对待媒体从不吝啬，他们总是提供商务舱机票把世界各地的记者接到纽约总部，用香槟、豪华轿车和五星级酒店欢迎他们的到来，临走时还会送上豪华CD套装、皮夹克甚至电视机和旅行社的旅游套餐。

《罪恶都市》发售后，Rockstar的知名度已经堪比顶级摇滚乐队。在很多玩家看来，穿着带有Rockstar标志的T恤是值得自豪的事，在车里

能是因为出生于伦敦的豪瑟兄弟从这一作开始正式接管《GTA》。游戏中出现了不少反映英国文化特色的内容，比如酷似007的角色，以及典型的伦敦东部俚语。



横行霸道2 Grand Theft Auto 2

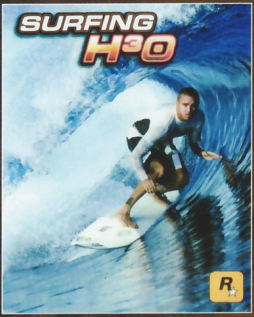
平台	PS、DC
发售日	1999年9月30日
执行制作人	萨姆·豪瑟

本作主力制作人大卫·琼斯在开发中途辞职，担任执行制作人的萨姆·豪瑟仅仅负责行政管理以及大卫·琼斯离去后的扫尾工作。值得一提的是游戏开场使用了真人拍摄的小短片，其导演正是热爱电影的萨姆，丹也在其中过了一把编剧瘾。这段短片原本是总长8分钟的宣传片，游戏中使用了90秒的剪辑版。



冲浪H3O Surfing H3O

平台	PS2
发售日	2000年10月27日
执行制作人	萨姆·豪瑟
会话指导	丹·豪瑟

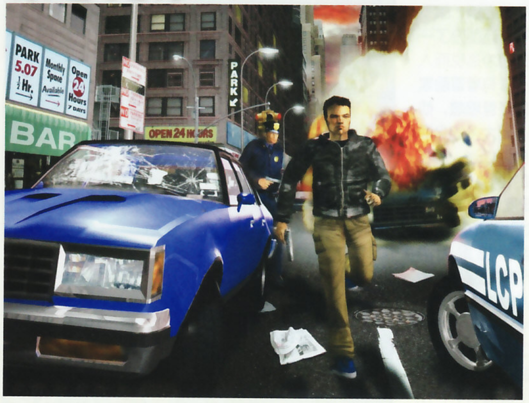


PS2的首批游戏之一，由Rockstar核心团队制作。豪瑟兄弟精挑细选的多首摇滚乐金曲是本作的卖点。

奥妮 Oni

平台	PS2
发售日	2001年1月29日
执行制作人	萨姆·豪瑟

这是由另外一个王牌工作室Bungie Studios开发的异色之作，由于Take-Two早在Bungie被微软收购之前就取得了该作的发行权，因此才得以出现在PS2上。萨姆·豪瑟代表Take-Two进行管理沟通等工作，并未参与实际游戏制作。《奥妮》是少有的、由美国公司开发的日式游戏，灵感源自《攻壳机动队》，以2032年的世界为背景，是一款第三人称视点的射击游戏。



把他们的音乐开得响彻八方更是无比拉风。Rockstar的规模在极速膨胀，在维也纳、圣地亚哥、范库弗、东京等地都成立了卫星工作室。很多员工都购买了名车和豪宅。丹住在曼哈顿的一个豪华公寓里，而萨姆在布鲁克林区有一套价值250万英镑的豪宅——这只不过是他的多处物业之一，他还骄傲地宣称《GTA》让他"泡了很多马子"。但是正如一位前Rockstar员工所述，"金钱很快让他们变成了蠢材"。

Rockstar在扩张，豪瑟兄弟的欲望也在扩张。基里安·特玲(Gillian Telling)曾是丹的助手，她还记得有一次丹把她叫到家里，让她把积在卫星天线圆盘中的雪清理掉。他还让她做百吉饼，因为她没把饼做好而被怒斥为"没用的婊子"。很多员工都说他们经常听到他在办公室里发狂般的怒吼和侮辱性的训斥，还动不动就把电话摔烂。一位员工说："这些家伙聪明过人，而且真的很善于作恶，他们是大不列颠帝国的人！"

但豪瑟兄弟的拥护者也不少，从他们那里可以听到截然相反的论调，他们认为脾气暴躁正是因为其对质量有着崇高的追求。前Rockstar制作人马克·法南德兹(Marc Fernandez)说："这是游戏能够如此优秀的惟一原因，那是最令人愉悦的、激情四溢的地方——他们完全献身于完美化。这是一家100多人都把自己当作甲壳虫乐队的公司。"

风暴

2004年10月26日，《横行霸道 圣安德里亚斯》发售，2个月的时间里就在美国卖掉了500万套，再度为该系列创造了新的顶点。此时严把质量关的豪瑟兄弟对于《GTA》的媒体反响已经达到了近乎病态的地步。在游戏发售之前的一段时间里，Rockstar的几位最高层连续好几个晚上都端坐在他们的电脑前，焦虑地等待着各大游戏网站对他们得意之作的评测。通篇的赞叹让他们如沐春风，但，哪怕其中只有一丁点的负面意见，就会让他们怒火中烧。一位前雇员将这种时刻称为"狗屁风暴"：他们暴跳如雷地怒吼和咆哮，斥责那些评论者们的评价狗屁不通。某著名游戏杂志的编辑曾透露，他们与Rockstar的关系是处于"不停地战斗"，因为他们对游戏评论者的态度可谓"见善若惊，疾恶如仇"，从来只挑奉承话来听，容不得半点诋毁。

萨姆·豪瑟天生好强，小时候母亲经常带她去布莱顿游乐场，他会把一整天的时间都花在游戏机上，特别喜欢那种具有对抗性的游戏，不打赢对手绝不罢休。但在"热咖啡"事件中，他终于被打败了。Take-Two因财务丑闻而被罚750万美元之后没多久，一位黑客用"热咖啡"补丁将《圣安德里亚斯》中隐藏的性迷你游戏曝光，引发了一场空前的危机。Rockstar的危机处理专家罗德尼·沃克(Rodney Walker)出面主持大局，他宣称制作这个迷你游戏的人"不在公司里"。一个月后，Rockstar发布新闻稿，称"热咖啡"完全是黑客对游戏正式版的窜改。然而一位前Rockstar的员工却证实了这个隐藏的性迷你游戏确实是Rockstar所为，反过来污蔑黑客的行为完全是"荒谬"。

2005年7月20日，Rockstar将《圣安德里亚斯》确认为AO级(18岁以上)游戏，同时将货架上所有的游戏回收，为此损失了2500万美元。美国总统候选人希拉里·克林顿在声明中说，"《GTA》这样的游戏偷走了我们



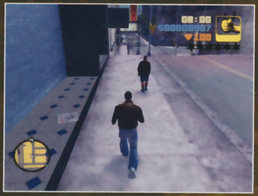


横行霸道III

Grand Theft Auto III

平台	PS2
发售日	2001年10月22日
执行制作人	萨姆·豪瑟
制作人	丹·豪瑟

《横行霸道2》之后，曾有策划方案将《横行霸道III》定为使用CG背景和全3D人物的"2.5D游戏"，但萨姆·豪瑟提出续作应进入真正的3D时代，也是从这一作开始，萨姆·豪瑟将自己封为"《GTA》系列"的永久性执行制作人。比起管理人性质的萨姆，丹在本作中参与的实际开发工作更多，不仅游戏的整个大方向都是由他亲自指挥，游戏剧本、分镜乃至NPC的台词他都亲力亲为。不过在大多数时候，豪瑟兄弟仍然是在纽约对位于苏格兰爱丁堡的Rockstar North主力开发团队进行远程指挥。



根据Take-Two官方发布的数据，截至2008年3月26日，本作的几个版本总销量达到1450万套！

横行霸道 罪恶都市

Grand Theft Auto: Vice City

平台	PS2
发售日	2002年10月27日
执行制作人	萨姆·豪瑟
制作人	丹·豪瑟

《横行霸道III》是一个分别以一代中同时出现的自由城、罪恶都市和圣安德里亚斯为舞台的三部曲，作为其第二部作品的《罪恶都市》以短短9个月的开发周期成为有史以来开发时间最短的千万级大作，让人不得不佩服Rockstar的惊人效率。豪瑟兄弟在本作中大胆邀请了多名黑帮电影的著名影星加盟配音，游戏的设计灵感来源为电视剧《迈阿密风云》。

本作顺利成为2002年最畅销游戏，有趣的是同年的第二畅销游戏正是一年前发售的《横行霸道III》。截至2008年3月26日，本作的几个版本总销量达到1750万套！



孩子的纯洁。”洛杉矶市为此向Take-Two提出起诉，密歇根、伊利诺斯等州提议立法限制M级(17岁以上)游戏。佛罗里达州的著名律师杰克·汤普森(Jack Thompson)到处奔走，游说政府部门出面限制M级游戏，任何与游戏能够沾上边的罪案他都抢着去当控方律师，恨不得立刻就让Rockstar关门大吉。

屋漏偏逢连夜雨，Take-Two的财务丑闻在这段期间相继爆发，首席执行官和财务官接连落马，Take-Two的整个董事局被重组。该公司即将被出售的传闻开始浮现，公司内部萦绕着一股不安的气息。Rockstar的人员流动率很高，很多重要开发人员都相继辞职，甚至包括特瑞·多诺万。前Rockstar制作人杰夫·威廉姆斯(Jeff Williams)在他的博客中说：“这是一个无法让人放松工作的地方。”他说“某些高级管理层”会让他这样的下属在办公室门外干等数个小时，而自己却在里面忘我地玩PS2的足球游戏，员工绝对不能打扰他们玩游戏，即便这意味着耽误他们的项目期限。威廉姆斯说：“Rockstar经常把自己当作时尚公司，而不是游戏公司。游戏是否好玩倒是其次，是否够酷才是最重要的。于是在‘热咖啡’事件后，他们就像受伤的动物一样躲了起来。看到这样的情形真是一种悲哀和尴尬。”

杰夫·威廉姆斯经常在他的博客中爆出Rockstar的内幕，其中描述最多的是豪瑟兄弟用《横行霸道》赚来的钱投入到《荒野大镖客》(Red Dead Revolver)、《Manhunt》等暴力游戏中，后者以其极度血腥的内容遭到英国评级机构BBFC的拒绝评级，BBFC公关部主管休·克拉克(Sue Clark)说：“我们只有对一款游戏忍无可忍才会对其拒绝评级。”威廉姆斯也在其博客中说，《Manhunt》这种以杀人取乐的游戏“让我们所有人都想吐”，这种游戏实在是“玩得过火了”。一些游戏编辑访问了Rockstar的伦敦工作室，在他们的演示房里观看了《Manhunt2》的DEMO演示，从房间里出来后，他们的反应是“那里简直是鬼屋”。

过去游戏媒体大多都在不停地为Rockstar的游戏辩护，但在《Manhunt2》遭到世界各国封杀的事件中，他们也加入了讨伐的行列，英国《MCV》杂志说Rockstar纯粹是“自找麻烦”。也有一些无辜的游戏遭到Rockstar邪恶光环的波及。以校园小破坏为主题的《校园坏小子》(Bully)还没发售就遭到抗议，一群自称“和平守卫者”的组织举着大横幅包围了Rockstar的纽约办事处，他们把《校园坏小子》误认为是一款宣扬校园枪击的暴力游戏，一位抗议者说Rockstar“比恐怖分子还可恨！”。

后摇滚时代

看到Rockstar面临的种种灾劫，将其视为宿敌的杰克·汤普森律师幸灾乐祸地说：“我将很乐意主持Rockstar的葬礼。”

在纠缠不断的官司中，豪瑟兄弟仿佛已经过足了摇滚明星的瘾，他们悄悄地在媒体的视线中消失，很少再有人看到他们在公开场合露面。他们以忙于开发新作为由拒绝接受任何访问。“在这个国家有太多人希望我们被踢出境或者关起来。”这是2002年萨姆·豪瑟在《连线》杂志的采访中说过的一句话。2005年也许是他人生的最低谷，他和丹一起站在华盛顿的高级法院被告席上，怒目圆睁的律师控诉了他们的种种罪行，联邦调查员对Rockstar进行了长期的调查与讯问。

“热咖啡”事件之后，豪瑟兄弟戒掉了摇滚明星的生活方式，他们像真正的制作人那样投身于次世代的《横行霸道IV》，甚至游戏内容也开始有所收敛。作为系列开发周期最长的一作，《横行霸道IV》象征着Rockstar后摇滚时代的崭新方向，打上“IV”这个正统续作标号表明了该作挣脱“III”系列的束缚，再度实现进化的目标。此番进化以“真实”为大前提，正如萨姆·豪瑟所说，与《横行霸道III》已相隔7年，随着年龄的增长，玩家需要更为成熟而真实的内容。无法无天的时代已经成为过去，《横行霸道IV》的尼克生活在社会的底层，他用自己的生命为赌注追逐美国梦，这是一个有血有肉的人物，在现实中可以找到真实的影子，在他的身上甚至映射了豪瑟兄弟的某些特点，与之有强烈共鸣的萨姆·豪瑟将尼克视为平生最满意的游戏人物。

《横行霸道IV》从游戏内容到宣传方式都尽量避免了以往旁门左道的老路，豪瑟兄弟在各种媒体访问中几乎都对游戏的暴力内容避而不谈，他们更希望人们将《横行霸道IV》视为现实世界的翻版，它将成为玩家所见过的最真实的虚拟世界。两年前，Take-Two向Rockstar的几位核心人员支付了2500万美元的报酬，用于确保《横行霸道IV》的顺利开发。在该作发售日临近之时，它已经成为有史以来最受期待的游戏，它的发售将成为游戏历史上一个新的里程碑。据估计《横行霸道IV》及其衍生产品将总共创造近10亿美元的经济规模，相当于Take-Two公司总价值的一半。作为“《GTA》现象”的缔造者，豪瑟兄弟就像甲壳虫乐队一样，将成为流行文化的传奇。



横行霸道 圣安德里亚斯
Grand Theft Auto: San Andreas

平台	PS2、Xbox
发售日	2004年10月26日(PS2版)
执行制作人	萨姆·豪瑟
制作人	丹·豪瑟

2008年3月26日，Take-Two向投资者发布了一份提议抵制EA恶意收购的倡议书，在其中附带的资料中指明《圣安德里亚斯》的累计销量为2150万套，这个数字比独立市调机构的统计数据高出不少，主要原因可能是因为将市调公司忽略的PC版销量数据计入在内。不管怎样，这让Take-Two成为任天堂之外惟一一家跨入“2000万俱乐部”的厂商。



横行霸道 自由城故事
Grand Theft Auto: Liberty City Stories

平台	PSP、PS2
发售日	2005年10月24日(PSP版)
执行制作人	萨姆·豪瑟
剧本	丹·豪瑟

由纽约的Rockstar Games、英格兰的Rockstar Leeds和苏格兰的Rockstar North合作开发，该作推出后，PSP在2005年末商战期间于欧美大败NDS，几乎重现了2001年PS2的胜利时光。



但本作销量仍未达到预期，后来不得不推出PS2版。根据Take-Two官方数据，截至2008年3月26日，两个版本总销量达800万套，其中PSP版至少为500万。

校园坏小子
Bully

平台	PS2、Xbox、X360、Wii
发售日	2006年10月17日(PS2版)
剧本	丹·豪瑟

由丹·豪瑟谱写的一出校园青春剧，讲述坏小子吉米在充满坏小子的学校里奋斗与胡闹的生涯，剧本中融入了豪瑟兄弟中学生涯的故事原型。游戏使用《圣安德里亚斯》的引擎，业界评价相当高，PS2版销量达150万套。



走近死神的果实



炸弹出现在游戏中已经不是一天两天的事情了。早在童年时代，我们就已经伴随FC那简陋的八位音源和点阵图像领略了《炸弹人》的风采。而在高清游戏画面当道的今天，强悍的硬件机能已经可以将炸弹爆炸的效果模拟得十分到位了。在感受了极度贴近真实的虚拟爆炸所带来的震撼之后，你是否对现实中的炸弹有所了解呢？好吧，就让我们一同来了解一下这些死神的果实吧。

文 炎骑士 美编 木仙

带你探寻炸弹的世界

特别企划 SPECIAL FEATURE

什么是炸弹？

炸弹是一种内部填充有爆炸性物质的武器。炸弹主要利用爆炸产生的巨大冲击波、热辐射与破片对目标造成破坏。炸弹的种类有很多，广义的炸弹定义中不仅包括了用于轰炸的航空炸弹，步兵携带的各种手榴弹、地雷，就连各种导弹、核武器、鱼雷等等均属于炸弹的范畴。

航空炸弹 Aero bomb

航空炸弹是专门提供给作战飞机用于轰炸地面及水面目标的炸弹。航空炸弹的种类相当丰富，除了早期的普通爆破弹和燃烧弹之外，还陆续诞生了凝固汽油炸弹、集束炸弹。随着各种新技术和新材料的应用，石墨炸弹、钻地炸弹以及燃料空气炸弹等新形态炸弹先后出现。如今的航空炸弹已经不再是使用传统的目视瞄准投掷方式了，取而代之的是加装了各种定位设备的精确制导炸弹。二战时期往往需要大队轰炸机空投数百吨弹药才能摧毁的目标，在今天只需要一颗精确制导炸弹就足以搞定。



■准备挂载到轰炸机上的大型炸弹

空爆炸弹 Air Blast Bombs

空爆炸弹亦属于航空炸弹的范畴，在常规炸弹中，它的破坏力是十分惊人的。空爆炸弹即不同于普通的航空炸弹，也有别于凝固汽油燃烧弹。空爆炸弹在投放到预定空域后，会自动打开减速伞，随后将弹体内的低燃点高能燃料以雾化的形式释放到周围的空域中，当这些高能燃料与空气混合形成一定浓度的气溶胶云雾后，弹体内的特殊引信再进行二次引爆。如此一来，已经形成的可燃性云团就会在顷刻间被迅速引燃，其覆盖的空域内会在瞬间产生一个温度达到数千摄氏度的火球，并伴随巨大的冲击波。在冲击波和覆盖面极高的高温火球的冲击下，地面和低空中的一切设施都将被彻底摧毁。

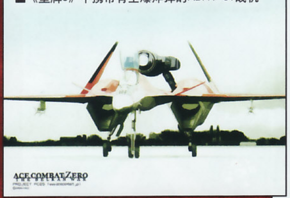
美军研制的GBU-43/B是迄今为止所知道的威力最大的空爆炸弹，因其英文名称“Massive Ordnance Airblast Bombs”的缩写MOAB与“Mother of All Bombs”的缩写相同，所以这种型号的炸弹又有了“炸弹之母”的绰号。炸弹之母的体积和重量大得惊人，一般的大型战斗机已经无法携带它了，只能依靠运载能力极高的战略轰炸机或者运输机来携带。



■静态展示状态的“炸弹之母”

这样一种笨重且杀伤力极大的武器，在游戏中自然是少有出现。不过在《皇牌空战0》中，空爆炸弹曾经有过令人印象深刻的表现。当作为敌人最终机体的ADFX-01出现在玩家面前时，它所携带的多用途炸裂弹（Multi-Purpose Burst Missiles，即MPBM）事实上就是一种空爆炸弹。只不过，MPBM在普通空爆炸弹的基础上加装了动力装置和引导设备。在游戏的最终决战中，“片翼的妖精”所驾驶的ADFX-01会不断投掷出MPBM，如果玩家驾驶的战机不慎钻入其爆炸产生的炽热火球中，那么最后的结果只能是粉身碎骨。

■《皇牌0》中携带有空爆炸弹的ADFX-01战机



导弹 Missile

作为现代武器中的重要组成部分，导弹的出现彻底改变了战争的样式。同样是一枚炸弹，如果加装了专门的制导设备和提供动力的发动机，那么这么改装过的炸弹不仅拥有了更远的射程，命中精度也会有显著的提高。

最早的导弹要数二战末期德国人研制的V-2地对地导弹，虽然那个年代的制导手段十分简陋，但这种新式武器还是发挥了一定的作用。在接下来的几十年中，导弹的种类逐渐增加，发展出了地对地导弹、巡航导弹、空对空导弹等多种分支。导弹的制导方式更为多样化，命中精度越来越高，射程也越来越远。


■最早投入的导弹：德国的V-2地对地导弹

空对空导弹 Air to air missile




■AIM-54"不死鸟"远距空对空导弹

在各种类型的导弹之中，空对空导弹的发展无疑是十分引人注目的。在这类导弹出现之前，空战的样式一直维持在依靠机关炮对射的短兵相接局面。而待空对空导弹问世之后，空战的战术开始逐渐发生变化，随着"在远距离上消灭敌人"这一设想成为现实，空中的战场变得更加残酷而充满血腥。


■《皇牌6》空对空导弹发射时的情景

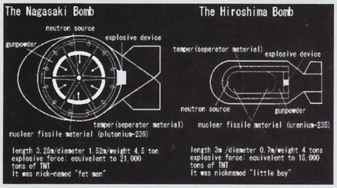
由于战斗机所能携带的弹药数量有限，决定了空对空导弹的体积也不能太大。狭小的弹体空间内集成了动力设备、精密的制导设备、作为战斗部的爆炸装置以及保证飞行持续性的燃料，在相对狭小的空间中同时塞下这么多东西，研制的难度可想而知。

通常情况下，空对空导弹被划分为近、中、远三个射程级别。这其中，近距空对空导弹主要用于双方接近后的格斗战，因而又被称为格斗导弹；中距空对空导弹主要用于视距以外的空中目标拦截，所以被称为拦截导弹；远距空对空导弹则基本上只能用作拦截更远距离的目标。

空对空导弹在游戏中的出现频率也是比较高的，《皇牌空战》、《响尾蛇》等写实风格的空战游戏以及改编自同名动漫作品的《超时空要塞》中，空对空导弹一直是最主要的武器。特别是在"《皇牌空战》系列"中，各种射程的空对空导弹均得以详细的描写。在游戏中，使用最为频繁的是被称为AAM的格斗导弹。当需要拦截中远距离目标时，玩家则必须使用中距空对空导弹XMAA或者远距离空对空导弹XRAAM。


■《超时空要塞》中空对空导弹漫天乱舞的场面

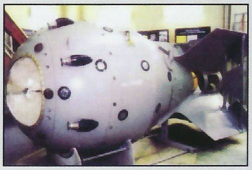
核炸弹 Nuclear Bombs



我们之中的绝大多数人都不可能接触到核武器或者亲眼目睹核爆炸的壮观景象。但这并不表明人们对核武器缺乏关注和认识。

大多数人对核武器的普遍认识都停留在二战时期轰炸日本广岛的原子弹以及随后仅仅在核试验场上爆炸过的氢弹。其实，核武器发展到今天已经进化到第四代了。除了人们熟知的原子弹和氢弹之外，还有中子弹和正在研究中的核定向能武器。相比采用裂变原理的原子弹以及聚变原理的氢弹，作为第三代核武器的中子弹在基本工作原理相近的同时，将和污染的程度降至最低限度，因而更加适合规模有限的作战需要。至于第四代核武器，以目前的眼光来看则更像是科幻小说中的产物，《高达》世界观中存在的粒子束武器即是属于第四代核武器的范畴。

众所周知，超乎想象的大威力是核武器的恐怖之处。如果按照威力级别来排一排等级，作为第三代核武器的中子弹则要属于杀伤力最小的了。最早被人类制造出来并投入使用的原子弹，其通常威力在几万吨到百万吨TNT当量，也只能排在中等程度，而真正具有恐怖威力的核武器，绝对非氢弹莫属。由于采用裂变装置作为引信，所以氢弹又被称为热核武器，它的威力范围可以在百万吨到千万吨甚至更高的TNT当量。冷战时期，疯狂进行军备竞赛的超级大国曾经制造出威力达到5000万吨TNT当量的超级氢弹！要知道，这样的爆炸威力，通常只有在小行星撞击地球时才有可能达到，但小行星撞击地球的几率则小之又小。





尽管核武器的发展已经达到了如此的程度，但我们在影视作品和游戏中所见到的核爆情景仍然还是传统的原子弹爆炸场面。在早年的《生化危机3》中，那朵毁灭浣熊市的蘑菇云的影子仍然印在许多玩家的脑海里，而《使命召唤4》中，主人公一行人在执行完任务之后遭遇的那次核爆更是具有空前的视觉震撼力。

如此可怕的武器，保存的方式自然也是非同寻常，即便核武器在使用之前是不被允许安装上引信的，但在对待核武器的保存上也绝对不允许有半点疏漏。也许“《潜龙谍影》系列”的老玩家还能记得，在PS平台的初代中，当斯内克破坏火神渡鸦操纵的M1坦克后来到核武器保存库时，坎贝尔上校立即通过无线电警告斯内克不要在此处直接使用任何武器，哪怕是游戏中威力最小的手枪。



▶《使命召唤4》中的核爆场面

爆炸材料

说到爆炸材料，人们很自然地会联想到火药。不过，传统的黑色火药是一种状态不稳定的易燃材料，这种有着悠久应用历史的古老爆炸材料在今天更多地是用于制造烟花爆竹。至于军事上常见的炸药，则普遍采用了TNT。一旦将TNT炸药引爆，那么其产生的破坏力要远远高于同等质量的普通火药。此外，C-4炸药也是军事上应用广泛的爆炸材料。TNT与C-4被大量应用于各种爆炸类武器。

C-4炸药 Composition-4



■正在设置中的C-4炸药

如果你热衷于一些火爆的反恐题材电影以及近年来大行其道的主视点射击游戏，那么你就绝对听说过C-4炸药的名字。从某种程度上讲，这种炸药已经连同AK-47突击步枪和RPG-7火箭筒一起成为恐怖分子专用武器的代名词了。

C-4炸药原产捷克，不过真正将其发扬光大的却是美国。C-4炸药不同于其他固体炸药之处在于，它具有极佳的可塑性。C-4炸药的主要成分是一种名称缩写为RDX的特殊物质，它的比重通常占到了90%以上。此外，C-4炸药的成分中还含有作为延展剂的聚异丁烯、粘结剂、机用润滑油以及其他一些化学物质。相比TNT炸药，C-4炸药拥有更高的安全性和爆炸效能。而更重要的是它能够根据使用的环境任意改变形状和体积。并且，这种炸药可以轻松通过X光的安全检查，就算是普通的警犬也很难识别它。所幸，作为军用炸药的C-4在通常情况下都是被世界各国严格控制输出和流通的，政府对它的管制比毒品还要严格。

C-4炸药之所以能够被大量采用，其中一个重要原因就在于极佳的安全性。通常情况下，只有在其中插入特定的引爆装置才能够遥控引爆，这也就是为什么我们总是在影视和游戏作品中看见主人公将一根细小的装置插入C-4的块体中，然后躲在远处用通过遥控来引爆它了。



■《使命召唤4》中完全再现了C-4炸药的使用方法

C-4炸药在游戏中出现的频率可是相当高的。在作为系列里程碑之作的《生化危机2》中，玩家在里关路线中就需要利用C-4炸药炸毁堵塞在二楼接待室一侧的直升机。在PS初代《潜龙谍影》中，玩家也有机会操纵斯内克使用这种炸药。在第一次遭遇左轮山猫之前，斯内克需要使用C-4炸药找出隐藏在武器库中的隐藏秘道。C-4炸药在《使命召唤4》中也有不俗的表现。当主人公与麦克米兰在狙击任务中遭遇大批敌人的时候，C-4炸药就成了周旋的必备武器之一。

手榴弹 Grenade



手榴弹作为一种现代步兵武器，已经成为了作战中不可缺少的部分。不过你知道吗，中国是世界上最早使用手榴弹的国家。据记载，早在宋代，一种被成为“火球”的投掷武器就已经出现在战场上了。这种武器是由多层的纸和布裱糊而成的，其中装填有一定量的火药，将其点燃之后投向敌阵，依靠爆炸之后产生的烈焰造成杀伤效果。十七世纪的欧洲出现了将火药与铅制弹丸混合装入铁桶的抛掷类武器，可以算得上是手榴弹的进一步发展形态。手榴弹真正得到广泛的应用，则是在第一次世界大战期间。由于堑壕战的兴起，手榴弹的作用体现了出来，在这之后，这种单兵投掷类武器得以迅速推广开来。

尽管在不同的时期，手榴弹的性能有着极大的不同，但基本的杀伤原理并没有太大的变化。通常情况下，手榴弹是由起延时引爆的引信、弹体内装药以及金属制外壳组成。随着时间的推移，手榴弹的结构不断发生着变化，但根本的使用原理却从来没有改变过。

在电子游戏的世界中，有两种手榴弹拥有极高的出镜率，它们就是二战时期的德国M24型手榴弹以及现代美军所使用的M67手榴弹。

M24手榴弹 M24 Grenade



德国人在第二次世界大战中装备了多种型号的手榴弹，但其中最为常见和广泛使用的还要数早在大战之前就研制出来的M24型手榴弹。M24型手榴弹给人印象最深的地方在于细长的木制手柄。在反映二战题材的老电影中，肩背MP40冲锋枪腰挎M24手榴弹是德国兵的标准造型。M24手榴弹拥有一个圆柱形的薄钢板冲压外壳，内部填充有TNT炸药，弹体中央安装有中空的木制手柄。凭借相对较长的木制手柄，士兵可以轻松地将M24投掷到较远的距离上，事实上这也是M24手榴弹的最大优点。相比之下，美军使用的卵形手榴弹不仅威力稍弱，投掷距离也要近上许多。在“《荣誉勋章》系列”中，这种充满德国风格的手榴弹是出现频率极高的武器。同现实中的表现一样，游戏中的M24要比美军的手榴弹好用许多。



■M24是“《荣誉勋章》系列”中最好用的手榴弹

M67手榴弹 M67 Grenade

M67手榴弹的全称是M67延时杀伤手榴弹（M67 Delay Fragmentation Hand Grenade），作为美军的制式武器，它的优点在于能够防止保险销被意外拉出后发生的爆炸。这是因为M67的弹体内部被安装了一枚S形的保险握片，只有在首先去掉保险握片的前提下再拔去保险销，手榴弹才可能爆炸。

M67手榴弹最早投入使用是在上个世纪六十年代的越南战场，当时服役的还有其他型号的同类手榴弹，但M67凭借较为出色的性能逐渐成为了主流，直到今天仍然是美军的标准装备。在电影《黑鹰坠落》中，M67曾经有过亮相。反映战争题材的游戏中更是少不了它的身影。不论是《潜龙谍影》还是《使命召唤4》，只要有美军的身影，那么就一定少不了这种手榴弹。



地雷 Mine



地雷与前面介绍的几种爆炸装置的最大不同之处在于，不论是手榴弹还是空爆炸弹，它们均属于攻击性武器的范畴，而地雷则属于典型的防御型武器。为了封锁道路，阻止敌军步兵的进攻，在战略要地布设大量地雷自然就成了最稳妥的手段。对于一名士兵来说，地雷的恐怖之处是不言而喻的，如果在行至一段十分重要的战略要冲地段，却发觉此处并没有敌人把守，那么可就要小心了，你得时刻提防自己的脚下。或许自己迈出的下一步就有可能踏上一颗地雷。要知道，雷场给士兵造成的心理压力绝对不亚于一名隐藏在暗处的狙击手，如果你胆敢在布满地雷的道路上毫无顾忌大步前进，那就要有失去双腿的觉悟——那将意味着你在后半辈子中将处于生活不能自理的局面。

随着战争的需要和技术的进步，地雷的种类也逐渐丰富起来。除了反步兵地雷之外，还有反坦克地雷和反直升机地雷，甚至还存在作为战术核武器的核地雷。

M18A1阔刀地雷 M18 Claymore



■全套的M18A1地雷，包括引爆器和引线

地雷在游戏中出现的频率不算低，但能够为玩家所熟知的型号可谓少之又少。我们在游戏世界中接触最多的地雷就要数美制M18A1了。

阔刀地雷是典型的人员杀伤地雷。它的体积虽然有限，但却蕴藏着相当惊人的杀伤力，3.5磅的重量中包含了700颗钢珠以及作为起爆剂的C-4炸药。一旦爆炸，这些钢珠就会朝着一定的方向飞射出去，被击中的目标将在劫难逃。阔刀地雷拥有三种引爆方式：指令引爆、触发引爆以及延时引爆。在选用指令引爆时，操作者需要采用专门的设备对地雷进行引爆；如果选择触发引爆方式，那么地雷则通常会被隐藏在地下或树梢，这也是游戏中最为常见的引爆方式；延时引爆通常用于阻吓敌人的追击，在无人看守的情况下令地雷在限定的时间内爆炸，以起到阻碍敌人追击的作用。

拥有多种引爆方式的好处在于可以根据作战战术的变化而改编使用方式。并且，一旦战争结束，这些已经埋设好的地雷也可以十分容易地被排除，减少了排雷的难度和危险系数。

阔刀地雷可以说是"《潜龙谍影》系列"中的必备武器。初代中斯内克在前往通信大楼之前的通道处正是被这种地雷拦住了去路。在《使命召唤4》中，阔刀地雷也发挥了相当大的作用。





▲正在埋设中的阔刀地雷

后记



早在索尼PS主机时代末期，曾经有一款名为《铃木爆发》的拆弹游戏，玩家必须发挥充分的想象力、以自己的全部智慧去拆解一枚枚设计精巧构思奇特的炸弹。在这款游戏中，虽然并没有将炸弹的种类和用途作过多的说明，但是玩家可以最大限度的体会处理爆炸物时的紧张感受。也许这样的感受对我们来说只能是一场虚惊般的体验，但就在这个世界上，就在你坐在家中感受次世代游戏的视觉冲击力的同时，在某一个国家的某一个角落，也许一场骇人听闻的恐怖爆炸事件已经发生。是庆幸，是虚惊，还是其他的什么感觉。炸弹，破坏一切的死神，请你老老实实待在游戏的世界中吧，这应该是大多数游戏玩家的共同心声。

PS2殿堂特别版

FINAL FANTASY X INTERNATIONAL

文 RARA&纱迦 美编 NINA



幻光流动 经典永恒

最终幻想X 国际版	Square	角色扮演
PS2 FINAL FANTASY X INTERNATIONAL		日版
2002年1月31日	1人	6800日元
无对应周边		

因为最近推出了民间汉化版，很多玩家又重操旧业，不少没有玩过这个永恒经典的玩家也加入了怀旧的行列。尽管时间已经过去了6年，不过以今天的眼光来看本作依然有着众多可圈可点之处，称其为PS2上最强的角色扮演游戏一点也不为过。当年《游戏机实用技术》曾经做过很详细的攻略，不过随着时代的变迁，想必除了铁杆死忠外，大部分玩家都无缘得见，因此本期特别推出这篇怀旧攻略以助玩家顺利通关。需要指出的是本作的内容博大精深，区区9页是肯定无法囊括全部内容的，各位玩家如果对游戏内容有疑问的话，不妨来信询问。

完美通关时间：约120小时

简明系统

基本操作

同时按下L1+L2+R1+R2+SELECT+START，可以回到标题画面，但仅在部分画面中有效。

移动画面	
方向键/左摇杆	角色移动
○	对话/调查/决定
×	按住后移动为走/取消/潜水
△	打开菜单
START	暂停

菜单画面	
方向键/左摇杆	移动光标
○	决定
×	取消
L1/R1	部分菜单中换角色
L2/R2	道具栏中换页

等级和晶球盘

本作也有等级的设定，但等级提升后不会增加任何能力，只是赋予玩家在晶球盘上移动的资格，而玩家提升能力以及学习技能全部是在晶球盘上进行的。1级可以让玩家移动1格，不过如果是走回头路的话，1级可以走4格。而学习技能还要消费相应的晶球。

国际版中提供了两种晶球盘，一种是日版固有的，另一种是国际版新增的。日版晶球盘上除基玛力外其他角色的成长方向基本上是固定的，因此对新手来说比较友好。国际版新增晶球盘的自由度很高，你可以随意安排各角色的发展方向，可谓有利有弊。



战斗小知识

1.本作的行动顺序，是以角色的速度和选择的行动来得出的。角色的行动顺序可以在屏幕右上方看到，就连选择每个行动后发生的变化也能看到，非常方便。

2.在战斗中按L1键，可以让待机角色出场。换人不消耗任何时间。

3.在战斗中行动过的角色均可以分享经验值，但换人不算行动。因此很有必要在每场战斗中都让所有角色露个脸，BOSS战时尤其如此。

4.战斗中可以更换角色的武器和防具，更换所消耗的行动时间是最短的。

5.战斗中按△为防御，防御所消费的行动时间和使用道具一样，仅比更换角色的武器和防具要长一些。

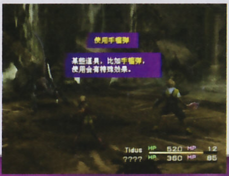
流程攻略

Zanarkand

城市崩坏剧情后以二连战作为游戏的开始。这两战难度很低，在第二战可以初次使用OVERDRIVE技。第二战的BOSS只会用重力魔法，因此没有性命之忧。之后会遇到记忆晶球，游戏中的记忆晶球均具有全恢复的功能。接下来的第三场战斗只要砍翻右边的机器就可以了。

Submerged Ruins

剧情后来到这个遗迹。落水后很快会进入BOSS，不过打不多久就有剧情：泰达逃跑到了遗迹内部。这时需要玩家生火取暖，首先去左下的房间内拿生火器具，之后进大厅上方的门，在楼梯处时调查墙上，可以拿到干花束。有了这两样东西，就可以在大厅中间打叉的地点生火。剧情后会受到敌人的偷袭，这次的敌人HP有1500点。不过战斗途中会有一位女性加入战斗，只要让她从敌人身上偷到Grenade再使用，就可以很快打倒敌人。



CHECKPOINT 地图

本作的地图设定异常体贴：玩家每到一处都会自动获得该处的地图。正确的前进方向会有红色箭头指示，而地图上明显的分岔路则一般都会有宝箱。因此本文攻略中很少会写明应该前往何处触发剧情。



Salvage Ship

在船上先与那位女性对话，会进入晶球盘的教学，之后对话就会跳入水中。此时可以先去船上拿取Al Bhed语词典第1卷。

下水之后按照红色箭头一路前进，很快就能到达指定地点。启动电源后退出房间，会遇到BOSS：Tros，其HP为2200点。战斗中它会游到后方躲避，然后杀出来予以重创。它故伎重演时，系统会提示玩家使用Trigger Commands，只要按方向键的←即可使用，这样就能跟上它。至于对付Tros的最佳方法，还是从它身上偷Grenade然后使用。

©2002 SQUARE CO.,LTD.ALL Rights Reserved.

CHECKPOINT 词典

游戏中共有26卷Al Bhed语词典，其中有4卷是错过之后就拿不到的。流程中可以拿到的词典会进行说明，全部拿齐后的奖励是改造两倍OD槽的道具，至于另一用途——看懂Al Bhed语，因为中文版对此类语言全部进行了翻译，因此反而不重要了。

在游戏中期，玩家可以通过合成晶球获得其他进度中的词典，如果你能借到朋友的全记录，只要数秒钟即可拥有全部词典。



Besaid Village

从海水中醒来后与瓦卡会面，此时沿着海滩往右边游，可以找到月轮之印。这是改造尤娜最强武器月曜武器的关键道具，但由于在拿到飞空艇前完全无用，而且以后也可以来补拿，故拿不拿随意。今后流程中出现的此类道具，不会进行说明。

进入村中后，先去瓦卡的家里谈话，之后进入寺院与长老等人讲话，之后回到瓦卡家里休息。一觉醒来发现村中的人都不见了，此时可以先去讨伐队的帐篷找到第2卷辞典，之后再进寺院解谜。具体方法如下：



1.先用印之晶球打开石门，之后把它从门中取出。2.接下来会看到一个闪红光的凹处，把印之晶球放进去，就会得到破坏晶球。3.往里走，将破坏晶球放到一个台座上，此时台座对面的墙壁亮起了一些字符，调查这些字符就会进入隐藏房间。4.将里面的Besaid晶球换成对面的破坏晶球，就可以看到这里的隐藏宝箱。5.取回Besaid晶球，把它镶在隐藏房间对面的台座上，石壁就会消失。把石座往前推，与地上的光印重合时，就可以通过试练了。

剧情之后尤娜、露露、瓦卡会加入队伍。出村后往海边走，路上会遇到基玛力拦路，此战很快就会结束。此时如果回到村中，先与道具店老板对话，再找到他的狗，就可以令召唤兽Valefor学会新的OD技：能量爆击。之后坐船离开Besaid岛。

CHECKPOINT 试练

游戏中共有6个寺院需要解谜，这是流程中至关重要的一个步骤。寺院中的晶球一般有3种：以当地地名命名的晶球、印之晶球和破坏晶球(或破灭的晶球)。前两种是用来打开机关的，后一种则关系到该寺院的隐藏宝箱。如果将破坏晶球放入特定的地点，就会令隐藏宝箱出现。

玩家在流程中必须取得各个寺院的隐藏宝箱，不然就拿不到隐藏召唤兽Anima，而拿不到隐藏召唤兽Anima，就拿不到尤娜的最强武器，除此之外还关系到众多隐藏要素。尽管寺院在拿到飞空艇后还能再次挑战，但在国际版中寺院前往往会有实力超强的暗黑召唤兽把守，因此请尽量在流程中一次搞定！



CHECKPOINT 召唤

在正常流程中，召唤兽是异常强大的存在。召唤兽的OD技威力强大，还能替玩家挡一些威力强大的攻击。在进入战斗前蓄满召唤兽的OD技，在与BOSS对战时只要狂放OD技就能轰掉大半体力。这一招直到游戏后期都非常有效。



召唤兽的能力与尤娜的能力息息相关，到后期还可以用道具来提升召唤兽的能力，或令它们学会新的技能。另外，当尤娜在队伍前三名时遇敌，也会提升它们的能力。(前570次遇敌均有效)

S.S.Liki

在联络船的动力室内可以找到第3卷词典。在船舱里有一个可以反复踢出POTION的箱子，此外还能看到妄图大展鸿图的商人O'aka。在下次见到他的时候，应该借给他1001元，这样日后能够找他打折购物，而且游戏后期还能买到最适合改造的武器和防具。

在船头与众人对话后再与尤娜对话，会进入BOSS战。此战的杂兵是无限出现的，重点要消灭远处的SIN。SIN的HP为2000，不过因为位置够远，故只能让瓦卡用普通攻击、露露用魔法攻击，杂兵留下一只就可以了。



之后泰达受伤落海，瓦卡赶去救援，又一场BOSS战开始了。这次的BOSS依然是2000HP，杂兵依然是无限出的。BOSS每隔两个回合就会使用全员损伤100多HP的大招，要舍得用药。此战中瓦卡的Dark Attack会非常有效。

Kilika

看完精彩的异界送动画后，第二天可以在酒店拿到第4卷词典。此时之后去找瓦卡，众人一起前往森林。森林有一只巨大的Lord Ochu。这个敌人实力不弱，玩家也可以绕远路不打。不过由于打倒它能拿到不错的东西，而且之后与讨伐队的人对话还能拿到道具，故不要放过。

来到寺院前的台阶处，会进入BOSS战。这个BOSS有两只触手，会吸收对本体的魔法攻击，本体露出原形后会使用毒攻击。建议是先蓄满召唤兽的OD槽，一发即可秒杀两只触手。

之后进入寺院，又会进入解谜部分，具体方法如下：

1.取出台座上的Kilika的晶球，装在门上，再取出来，就可以通过第一道门。2.把Kilika的晶球镶在第二道门上，门上会出现一个印记，再把Kilika的晶球取出来，空手状态下调查该印记，即可打开第二道门。3.进入第3个房间，取出右边墙上的Kilika的晶球，换镶第2个房间里的印之晶球，就可以灭火，同时藏有破坏晶球的隐藏房间也打开了。4.取一个Kilika的晶球，再踩一下第3个房间内的光印，把Kilika的晶球镶在台座上，把台座推到光印上，这时阶梯下会出现一个新的可以镶晶球的地方。5.把破坏晶球镶在这里，就可以得到本寺院的隐藏宝物。6.把Kilika的晶球镶在最后的大门上，再取出来，就算通过了。

之后尤娜获得第2只召唤兽Ifrit，众人回码头坐船离开。

CHECKPOINT 基玛力

如果你使用日版晶球盘，那么基玛力是所有角色中唯一一个成长自由的，关于基玛力应该向何方成长，各人可能都有各自的打算。不过因为日后雪山一战中，基玛力能够从两个族人身上偷盗很好的晶球盘解锁道具，故建议基玛力应该学会偷盗。因此推荐基玛力先统一圈把能学的东西都学了，之后再往琉库的位置发展，学会Steal和Use这两个实用技能后，再用Friend Sphere移动至泰达或奥隆的地方，补修攻击技能。



OVERKILL 将敌人杀死的最后一击，如果威力在一定数值以上，会形成OVERKILL。OVERKILL时获得的经验值要比平时多，而且打倒敌人后拿到的道具会变多(一般为两倍，部分敌人不同，极少数敌人反而变少)。99999的伤害值可以将任何敌人OVERKILL。

S.S.Winno

船上会再次遇到O'aka，记得一定要借够1001元给他。在操舵室可以找到第5卷词典。

之后在甲板上与尤娜讲完话，在甲板楼梯处可以反复听到露露与瓦卡的对话，之后调查甲板上的水球，可以学会Jecht Shot。剧情后众人来到Luca。

Luca

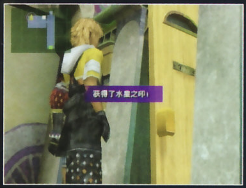
这里的剧情很长。尤娜被抓后的BOSS战，应该先让泰达调查一旁的机器，之后让露露用雷魔法轰击机器，这样数次之后就可以让泰达去启动机器，这样能给BOSS造成极大伤害。

剧情中的水球比赛难度不低，如果是从来没打过水球的玩家，要想获胜是相当难的。不过胜利之后也就是多得一个Strength Sphere。比赛结束后会进入战斗，敌人很弱，不必担心。剧情之后奥隆加入了队伍。

Luca的宝箱不少，另外在体育馆大门左边的地下室、剧院接待处前的椅子上可以找到第6、7卷词典。不要错过。



CHECKPOINT 水球



过了Luca的剧情，就可以开始打水球了。水球的攻略方法，以前《游戏机实用技术》曾经专门用过两页篇幅介绍，现在再登一遍的话太浪费篇幅，只能割爱了。目前打水球的最佳奖励是瓦卡的第2种OD技，此技如果按出GOOD，可以形成12连击，是游戏中最强的攻击技巧。另外，出了Luca之后返回便可在体育馆的房间里找到水星之印。

Mi'ihen Highroad

这条街道长得可怕，敌人也不弱，需活用每个角色的特性来应战。跟路上的人谈话可得到道具，路上还会遇到一位女召唤士，她会要求尤娜与她展开召唤兽对决。如果事先蓄好OD槽的话，要赢不难。不过此战胜败的奖励其实是一样，因此倒不如逃跑比较好。最后众人来到旅行公司。

剧情过后会进入讨伐吃路行鸟的怪物的战斗。这个怪物的HP有10000，如果能将它砍到山下，可以得到2个Lv.1 Key Sphere。不过它也会反推玩家，因此难度不低。要想战胜它的话并不难，它的弱点是火属性，利用Ifrit可以给予重创。之后玩家就可以获得骑陆行鸟的奖励，利用它前进，可以省下大量的时间。如果被BOSS推到山下的话，就只好老老实实地走回来了。

注意与旅行公司的Rin对话，可以拿到第8卷词典。在街道北方尽头的路上，可以拿到第9卷词典。另外骑陆行鸟时如果调查地上的羽毛，可以来到新的地点，从而获得一些道具。



Mushroom Rock



与这里的讨伐队员对话可以拿到各种道具。接下来会有一场恶战，建议蓄好OD槽。这里可以买到瓦卡的T.K.O.，附带石化效果，在今后的战斗中比较有用。另外在Precipice这个地区的左上方可以找到第10卷词典。

准备好之后会进入BOSS战：Sinspawn Gui。这个BOSS分为双手、头和身体4个部分，双手健在时会保护身体，令玩家的物理攻击极不奏效。头部会使用毒攻击，非常讨厌。最简单的方法还是用召唤兽轰，可以一次秒杀双手、重创头部，之后用魔法或瓦卡的球干掉头部。双手虽然会重生，但对魔法攻击是不会保护的。

战胜后还会接着打一场，不过这次有西摩亚助阵，取胜不在话下。注意一定要把BOSS给OVERKILL掉，这样可以拿到6个Lv.1 Key Sphere。有闲情逸致的玩家还可以看看西摩亚的OD技。胜利后泰达先与蹲着哭的Gatta对话，之后就再与奥隆对话，就可以前往新的地点。

Djose Highroad

与这里的人对话也可以拿到道具。另外记得让基玛力从蛇一样的敌人Basilisk那里学会青魔法Stone Breath。路上还可以找到第11卷词典。

走到尽头会来到Djose寺院。老规矩，解谜后收到尤娜的第3个召唤兽：Ixion。解谜方法如下：

1.把两边的Djose晶球放到门上，门就会打开。2.在第2个房间内，把门两边的Djose晶球取下来，镶在右边墙上的两个凹洞上。3.将带有Djose晶球的台座向右推，推到头之后上方会有闪电射下来，把台座上的晶球雕琢得更大更亮。4.把这个更大更亮的Djose晶球镶在门的右边会打开最里面的门。再把刚才的两个Djose晶球装在台座的两边，往最里面的房间推台座，这样就可以跳到房间内部，从而把第2个房间中央处的图案的眼球部分充上电。5.踩一下光印让台座复原，之后再把3个Djose晶球分别装到第1个房间的两边以及第2个房间门左边的凹洞，之后就会出现通向第二层的平台。平台出现后，第2个房间的光印的左边墙上会出现一个印，调查这个印就可以得到破坏晶球。6.拿着破坏晶球来到第二层，先把5个台座推进去，这样通往第三层的通道就会出现，同时出现新的台座。把破坏晶球镶在新的台座上，就可以获得隐藏宝物。而走到第三层就算通过。



拿到召唤兽之后，众人决定上路。此时要去寺院左边的房间叫醒尤娜才能继续前进，前方到站——幻光河。

Moonflow

路上的好东西不少，而且又能遇到那位女召唤士。打法和之前差不多，先蓄满召唤兽的OD槽再去挑战。此战无论胜败都能拿到召唤士之心，这样就能帮召唤兽学习技能了。

过河时尤娜会被抓走，之后就进入BOSS战。这个BOSS惟一厉害的地方在于它会上升使用大招，不过只要在它上升后给予足够的伤害，就能把它打下来，从而阻止大招的发动。

过河后在North SWharf地区可以找到第12卷词典。继续前进，最后一名同伴琉库会加入队伍。琉库的Steal和Use都是非常实用的技巧。

CHECKPOINT 琉库

琉库的成长是很有讲究的。个人建议琉库从初期开始就不要增加HP、物理防御、魔法防御、运和回避，这样琉库的HP就一直处在初始值360，到后期基本上受到任何攻击都会一击死。这样做的好处是当把琉库的OD模式设为Stoic，而同伴设为Comrade时，只要琉库受到任何攻击，所有人的OD槽都会立刻变满。这样做的好处是显而易见的，首先我方全员轻轻松松就可以发动OD技，其次是省去了培养琉库的大量道具和时间，由此还可以派生出15秒钟99级的方法。



人名对照

Tidus：泰达；Yuna：尤娜；Wakka：瓦卡；Lulu：露露；Kimahri：基玛力；Auron：奥隆；Seymour：西摩亚；Rikku：琉库。

Guadosalam

在这里学会了改造武器，之后在西摩亚的家里和异界(Farplane)有大段剧情。注意在去异界的路上有隐藏宝箱，里面是8个Lightning Marble。另外在某处民家可以找到第13卷词典。

Thurders Plain

进入雷平原后会介绍如何躲雷，如果能连续躲雷成功，可以获得各种奖励，其中200次以上更是可以拿到露露的七曜武器相关道具。但目前玩家没有不遇敌的装备，要想连续躲雷的难度不低。

在雷平原上可以看到一些发光的仙人掌石碑，对着它按□键可以进行参拜。参拜之后就有可能遇到仙人掌这种敌人，打死它能够赚到不少经验值和钱，从它身上也能偷到极为实用的Chocobo Feather。要想快速打死它，最佳方法是在雷平原中部的旅行公司里买大量地图(MAP)，之后让琉库使用OD技调合，两个地图能产生对敌全员两千多的攻击力，轻松秒杀仙人掌。

Macalania Woods

这里可以玩抓蝴蝶的迷你游戏，游戏具有一定难度，目前最好的奖品是MP Sphere，因此意义不大。这里又能遇到O'aka，如果之前帮过他，在这里和他还价的话可以把价钱降下来。Tidus的武器Sonic Steel具有先发制人的效果，非常有用，一定要买下来。

来到特定位置会进入BOSS战。这个单细胞BOSS的HP为12000，只有属性魔法才能对其造成大伤害。不过这个家伙会变换属性，如果属性不对就会遭到痛击。可以先用物理攻击打它，看它用什么属性还击，就表明它目前是什么属性。按照火←→冰、雷←→水的原则，很快就能让露露送它上西天。

战胜BOSS后能学会奥隆的第2个OD技——流星(Shooting Star)，此技威力倒也罢了，能将敌人打出战场才是其奥妙所在。

之后来到旅行公司附近，在公司外面可以找到第16卷词典。继续前进会与坦克车BOSS展开战斗。这一战敌人会用一个天上飞的小机器封住双方的魔法和召唤，把它干掉之后就可以解封。之后它会不断蓄加农炮，受到攻击时会反击。雷属性召唤兽Ixion正好克它，可以造成极大的伤害。注意接下来尤娜会离队，因此建议在此战中预留几个OD槽满的召唤兽。

Macalania Temple

进入寺院后，建议先出去集满OD槽，接下来是与西摩亚的三连战。西摩亚首先会带着两个杂兵一起出场，这两个杂兵会帮西摩亚挡刀子，还会替他加血，建议是用基玛力的石化技将两人石化，或是直接一个召唤兽的OD技搞定。西摩亚本人会按着冰→雷→水→火的顺序使用强力的魔法，因此用尤娜对应的属性无效魔法可以轻松化解。

击败西摩亚后他会召唤Anima作战。Anima的普通攻击附加即死效果，用人打比较吃亏，建议是用刚刚拿到的召唤兽Shiva对付。Shiva的冰魔法可以很好地补充自己的体力，当Anima的OD槽蓄满后就用护盾，这样可以轻松磨死Anima。

打死Anima后西摩亚会再次出现。这次他会使用二连发的属性魔法，不过顺序还是不变，只是注意其顺序是接自第一战中的。活用属性无效的魔法可以轻松胜出。

三连战结束后众人开始逃命，这时就进入了解谜环节，具体方法如下：

1.把台座往右边推，它会停在冰柱处。再把它往上推，台座会滑到底层。2.拿下中间柱子上的印之晶球，镶到底层最左边的凹处，会有柱子上升。之后回到地上，从柱子上部拿到Macalania晶球。3.把这个Macalania晶球装到底层左起第一根柱子上，回到地上把最右边的Macalania晶球取下来，装到底层的台座上，再把台座往右推。4.回到一层，把缺口处的那颗Macalania晶球取下来，装到一层中央处的那根柱子上。5.回到冰之通道，踩那个新出现的光印，台座就会出现在光印左边。把台座往下推，再回到地上一层踩这里的光印，就可以从台座上拿到破坏晶球。6.把破坏晶球装到底层左边第3个凹处，就可以得到本寺院的隐藏宝箱。之后重复一遍以上的顺序，就可以离开这里了。

逃出寺院后会被西摩亚的族人追击，其中有几场必打的战斗。到达记忆晶球后，前方就是BOSS战。这次的BOSS猿人Wendigo攻击力超高，旁边还有杂兵干扰。同样是石化或召唤兽狂轰就能赢。注意当BOSS高举双手时受到物理攻击就会反击。

胜利后BOSS将众人震到了湖底，这里也有宝箱，其中还有Lv.2 Key Sphere。



Oasis

主角一醒来发现其他人都不见了，往沙漠走会遇到大鸟怪，战斗中奥隆和露露会加入。胜利后继续前进，可以找到基玛力和瓦卡。

Sanubia Desert

一进去能找到琉库，这样除尤娜下落不明外，全员都到齐了。这里会遇到很多Al Bhed的机器，偷盗特技Steal对机器有奇效，可以一击必杀。而偷到的Al Bhed Potion相当好用，如果配合药学能力更是好用。

沙漠的地图非常大，宝箱也不少，其中在Central地区有第17、18卷词典。沿着箭头的方向前进，会遇到两个躲在流沙里的怪物，这种怪物只会使用混乱攻击，非常讨厌。建议是用奥隆的流星将其击飞。

HOME

此时Al Bhed族正受到敌人的进攻。注意这里的所有道具一旦错过就没有办法补救，因此一定要小心！最



重要的就是3卷辞典。一进入HOME往左边看，就可以找到第19卷。之后有几个房间可以进去，其中有一个房间内可以找到第20卷。房间里还有两个密码箱，因为汉化版已经翻译了全部Al Bhed语，所以密码也就呼之欲出了。第21卷则在Main Corridor地区。

注意看到HOME的第2个记忆晶球时，一定要先往右边走，不然就没办法回头了。HOME的强制战斗不少，又没有尤娜助阵，得特别小心。基玛力的石化青魔法会非常有效。之后发生剧情，HOME被炸，众人坐飞空艇离开。

Airship

与众人对话后进出操舵室会有剧情，之后大家决定去救尤娜。不过路上会遇到守护Bevelle的圣兽，众人来到飞空艇的甲板上准备大战。

这个BOSS的HP高达32000，因为没有尤娜，所以召唤兽战术就没用了。如果玩家此时让泰达学会了加速和减速的白魔法，再配合Delay Attack就很轻松了。近身全员猛砍即可，当BOSS大叫时即表明它要放大招，此时赶快让泰达和琉库让希德把飞空艇开走，即可安然无恙。远距离则只能让瓦卡和露露上了。

Bevelle

激动人心的抢婚开始了！这里有几场固定战斗，不过难度不高。剧情后众人赶到寺院开始解谜。这里的谜题比较简单：传送带分为低、中、高三个地带，每个地带的传送带都是循环的。这里要想过关的话一定会拿到破坏晶球，因此不用担心最后会漏掉隐藏宝箱——只要你别忘了打开它。不过开始解谜前Priests' Passage地区的第22卷词典一定不能漏掉，不然无法补救！

之后尤娜拿到了新的召唤兽Bahamut，而众人也被抓住了。

好感度 在剧情中会出现一些选项，这些选项影响着泰达与3位女角色：露露、尤娜和琉库之间的好感度，对结局虽然没影响，但剧情会有变化。此外好感度最高的那位就是泰达OD技第四式最后一下的掷球人物。如果想提高某女的好感度，只要让你心仪的女孩用Provoke，再让泰达用Guard就可以了……



Via Purifico & Water Via Purifico

一开始队伍中只有尤娜，应该先来到前面找奥隆，再去右边找基玛力。露露在左边，不过此时已经用不着去找她了，直接向前就会和另一个召唤士对战。此战会连续与Ifrit、Valefor、Bahamut对战，不过能力都不咋地。如果事先蓄好OD槽就更简单了。

镜头转向泰达一方，这里的战斗都是水战，路上可以找到两个宝箱。在尽头会遇到一条尸龙，它就是在飞空艇上被干掉的那条，不过这次它成了不死系，因此只需两个复活用的凤凰之尾就能轻松秒杀它。

Highbridge

剧情后基玛力离队，这里练级是非常不错的。BOSS是西摩亚的变异体，其HP为36000，并有一只HP为4000的幻光异体辅助。幻光异体被打至没血时会吸西摩亚的HP复活，而西摩亚会用单体必死技进行报复，召唤兽也会被这招秒杀。不过只要之前将5只召唤兽蓄满OD槽，轮番狂轰就能大获全胜。

获胜之后回到Macalania，接下来就是那段经典的幻光河之吻CG了。黎明之后记得先开宝箱，在Macalania那边还有Jecht's Sphere可以看。

Calm Lands



这个平原同样是大得可怕。先在平原中央保存记录，之后应该去平原西北部训练陆行鸟，训练完(最后一项不用通过)后就能骑着陆行鸟到处走，节省了大量游戏时间。在记忆晶球的左侧区域，又会遇到那位女召唤士，轻松获胜后可以拿到召唤兽之心，这样就能提升召唤兽的能力了。在Central地区最左边的悬崖仔细搜索的话，还能找到第23卷词典。

从平原的右上方出去，会进入BOSS战。这次的BOSS攻击力非常高，HP高达64000点，物理攻击对它很难奏效，其反击也相当犀利。最简单的方法当然还是召唤兽OD技连发，再辅以魔法攻击。

接下来可以直接上山，也可以来到谷底挑战洞窟。在洞窟深处可以遇到召唤兽Yojimbo，将其击败后可以用钱收服它，但由于要价太高(至少20万)，玩家得仔细思量。

CHECKPOINT 一击必杀

坐陆行鸟来到进入Calm Lands的地方，在右边的高台上会发现陆行鸟的羽毛，调查后即可来到Remiem Temple。在这里可以进行陆行鸟赛跑，如果能以打开3个宝箱的成绩胜出，就可以获得30个Wings to Discovery。这个道具非常厉害，让琉库调合两个Wings to Discovery，即可发动Trio of 9999，其效果为我方全员每次攻击必为9999！用这个方法配合露露的OD技，可以达到一次打掉八九万HP的惊人威力！有了这个方法，剩下来流程中的BOSS全部都不堪一击！



Mount Gagazet

剧情后基玛力会单挑两个族人。如果已经学会Steal的话，可以从两人身上偷到好东西。此外这两个族人身上也有大量实用青魔法，一定要用Lancet学会。等到战斗后期，两人更是会使用历代最实用的青魔法——大防御(Mighty Guard)和白风(White Wind)，不要忘了学。这两个家伙的能力是向基玛力看齐的，因此不用担心会败。

胜利后继续前进，在族人唱歌的地方往右找，可以发现装有20000元钱的宝箱。雪山上宝箱不少，敌人也比较麻烦。此外还能碰到O'aka的弟弟，他手上的好东西不少，不过贵得惊人。到了记录晶球后前面就是BOSS战，对手是阴魂不散的西摩亚。这回的西摩亚非常厉害，HP高达7万，幻光异体HP为5000，同样会不断复活。西摩亚此战依然会用一击必杀技，此外又多了一招死刃之交集，威力大得惊人。前半段西摩亚经常用尸化攻击，再辅以全回复魔法进行一击必杀。HP不足时幻光异体会进入自动攻击模式，数回合后便会发动近乎必杀的攻击。召唤兽猛轰应该集中在后期使用，前期要多用加速模式，此外毒魔法也比较有效。



Gagazet - Mountain Cave

这里有两处试练。首先是丢球，只要成功击中中间的光球就算过关，成功后会出现新的路。走进去之后是第二个试练，让琉库选择绿色，泰达选择蓝色，瓦卡选择红色，这样就能通过。之后从新的路走上去就会看到记忆晶球，前方是BOSS战。

这回的BOSS是Sanctuary Keeper，HP只有4万，但它在快死的时候会对自己狂用回复魔法，即使狂叫召唤，玩家也很难将其灭杀。最佳方法是对其使用反射魔法，这样它的所有辅助魔法全部变成了我方的福利。如果我方没人会反射魔法也没关系，从这里的杂兵黑布林身上可以偷到Star Curtain，其效果和反射魔法一样。

Zanarkand Ruins ~ Yevon Dome



终于来到了目的地Zanarkand。这里一路上没有什么值得注意的地方，只要小心别漏掉宝箱就行。

进入Yevon Dome之后会看到屏幕上显示着几个方块。只要踩对光点令地板上出现的方块与其一致即可，之后可以进入大房间。先把大房间屏幕左边的晶球取下来，装到小房间左边中间的台座上，再把台座推进去，就可以在大房间进行踩方块的游戏了。接下来把除右边中间的台座外的台座全部推进去，每推一个都要玩一次踩光点的游戏，要踩哪些方块只要调查屏幕就能得知，因此没有任何难度。全部4个踩完后，把大房间屏幕右边的晶球取下来，装到小房间右边中间的台座上，再把台座推进去，就算通过了。前方是BOSS战。

Spectral Keeper的HP为52000。此战的特别之处在于要随时转换所在的地方，不然会被爆发的封印一击必杀。而BOSS受到攻击就会向前方反击，因此一定要尽量在它后方进攻。总之是个很不好打的家伙，嫌麻烦的话依然可以用召唤兽搞定。

接下来就要挑战最后的强敌——尤娜蕾斯卡(Yunalesca)。尤娜蕾斯卡共分3个形态，第一形态异常简单，第二形态会使用尸化攻击，之后再对我方使用回复魔法进行攻击。这一形态也不难，但要注意至少要保持一名队员处于尸化状态，因为第三形态时她会频频使用全体即死魔法，如果不是尸化状态的话很容易被一击必杀。注意到这一点后，就只需小心她令我方不能使用OD技的特殊攻击了。

获胜后先别慌离开，往下走一个画面，可以找到日轮之印，如果此时不拿，日后回来会遇到暗黑巴哈姆特，届时悔之晚矣！之后走出寺院可以拿到飞空艇。此时就可以前往任意地点挑战隐藏要素了。不过建议玩家去先Bevelle触发剧情，这样最终BOSS——Sin就会出现。与Sin的战斗比较长，而且还要进入Sin的体内战斗很久，不过由于玩家多半是挑战了隐藏要素后再来的，因此难度可以认为无限趋近于零。感人至深的结局等着你观看！

贿赂 特殊技Bribe的效果为给敌人一定数量的金钱，让敌人撤离战斗。这个技巧能够让玩家在最短时间内拿到想要的道具，而且很多珍贵道具也可以通过这个方法来获得。不过敌人收钱后给的道具数量是随机的，有时甚至会失败，因此要事先存档。请大家选好目标行贿！

进阶研究

怪物训练场



本作要想完美通关，大概需要120个小时，其中大约75个小时的时间都要花到怪物训练场上。怪物训练场的地点在Calm Lands东边的一个山谷内，当玩家第一次来到Calm Lands时就可以拜访这里。怪物训练场的主人会先委托玩家去抓Calm Lands的全部9种敌人，完成任务后就可以正式利用怪物训练场了。

要想捕捉怪物，必须用拥有捕捉能力的武器给予敌人最后一击，这样才能将其抓住，每种怪物最多捕捉十个，不过也有部分敌人是不能捕捉的。当玩家捕捉到特定数量的敌人后，即可获得奖励，奖励的条件有：地域制霸（将某个地区内的敌人全部捉完）、种族制霸（将不同地区的同一种怪物全部捉完，如狼系）以及满足多项条件。获得奖励后也会出现新的怪物供玩家挑战，不过这些怪物的实力都非常强。



只要支付一定的费用，就可以反复挑战怪物训练场中的敌人。在战斗中除了不能捕捉敌人、我方全灭不算GAME OVER外，其他条件和正常战斗没有区别，因此非常体贴。注意在目前的汉化版中，怪物名字全部为乱码，必须要将语言选为英文才能正常显示怪物名。

地域制霸BOSS资料

怪物名称	出现条件	奖励
Stratavis	Besaid Island的3种怪物每种捕捉1只以上	Stamina Tonic×99
Malboro Menace	Kilika Island的4种怪物每种捕捉1只以上	Poison Fang×99
Kottos	Mi'ihen Highroad的8种怪物每种捕捉1只以上	Soul Spring×99
Coeurlregina	Mushroom Rock Road的7种怪物每种捕捉1只以上	Candle Of Life×99
Jormungand	Djose的7种怪物每种捕捉1只以上	Petrify Grenade×99
Cactuar King	Thunder Plains的8种怪物每种捕捉1只以上	Chocobo Wing×99
Espada	Macalania的10种怪物每种捕捉1只以上	Shining Gem×60
Abyss Worm	Bikanel Island的6种怪物每种捕捉1只以上	Shadow Gem×99
Chimerageist	Calm Lands的9种怪物每种捕捉1只以上	Farplane Wind×60
Don tonberry	Sunken Cave的9种怪物每种捕捉1只以上	Silver Hourglass×40
Catoblepas	Mt.Gagazet的12种怪物每种捕捉1只以上	Blossom Crown(蕾之冠)
Abaddon	Inside Sin的9种怪物每种捕捉1只以上	Lunar Curtainr×99
Vorban	Omega Ruin的10种怪物每种捕捉1只以上	Designer Wallet×60

种族制霸BOSS资料

怪物名称	出现条件	奖励
Fenrir	Wolves系全部7种怪物每种捕捉3只以上	Chocobo Feather×99
Ornitholestes	Lizards系全部7种怪物每种捕捉3只以上	Stamina Spring×99
Pteryx	Birds系全部3种怪物每种捕捉4只以上	Mega Phoenix×99
Hornet	Insects系全部4种怪物每种捕捉4只以上	Mana Tonic×60
Vidatu	Floating Wizards系全部3种怪物每种捕捉4只以上	Mana Spring×99
One—Eye	Eyeballs系全部5种怪物每种捕捉4只以上	Stamina Tablet×60
Jumbo Flan	Flans系全部6种怪物每种捕捉3只以上	Twin Stars×60
Nega Elemental	Elements系全部7种怪物每种捕捉3只以上	Star Curtain×99
Tanket	Armored Moles系全部6种怪物每种捕捉3只以上	Gold Hourglass×99
Fafnir	Dragons系全部5种怪物每种捕捉4只以上	Purifying Salt×99
Sleep Sprout	Fungus系全部3种怪物每种捕捉5只以上	Healing Spring×99
Bomb King	Bombs系全部3种怪物每种捕捉5只以上	Turbo Ether×60
Juggernaut	Horned系全部3种怪物每种捕捉5只以上	Light Curtain×99
Ironclad	IronGiants系全部3种怪物每种捕捉10只	Mana Tablet×60

训练场原创BOSS资料

怪物名称	出现条件	奖励
Earth Eater	地域制霸2个区域	Three Stars×60
Greater Sphere	种族制霸2个种类	Supreme Gem×60
Catastrophe	地域制霸6个区域	Door To Tomorrow×99
Th'uban	种族制霸6个种类	Gambler's Spirit×99
Neslug	所有可捕捉怪物各捉1只	Winning Formular×99
Ultima Buster	所有可捕捉怪物各捉5只	Dark Matter×99
Shinryu	Mt.Gagazet水中怪物各捉2只	Mega Elixir×30
Nemesis	全部可捕捉怪物各捉10只，并战胜之前出现的所有原创怪物	Master Sphere×10

隐藏地点

拿到飞空艇之后，利用インプット/Input功能输入密码，可以找到3个隐藏地点，注意目前汉化版因为不够完美，所以在中文状态下输入会有问题，这里只给出英文状态下的密码。此外利用サーチ/Search功能，在地图上搜索特定坐标，可以找到6个隐藏地点。

地名	密码或坐标
キノコ岩谷底	GODHAND
ビサイド遗迹1	VICTORIOUS
ビサイド遗迹2	MURASAME
サヌビアの砂丘	15，41
パージ＝エボン寺院	16，57
ビサイド虹の泷	31，73
ミヘン海上遗迹	34，58
キノコ岩战场迹	42，57
オメガ遗迹	74，38

隐藏召唤兽 Yojimbo

在流程中已经介绍过取得Yojimbo的方法了，只要在Cavern of the Stolen Fayth中战胜最深处的BOSS，就会有提示要用钱才能雇佣到Yojimbo，回答问题后就开始讨价还价。注意回答第一个问题时答案的不同，议价的基础就不同，付钱之后即可入手。

Yojimbo是FF史上最强的召唤兽，他的究极必杀斩魔刀是敌全体必死技，此招一出，敌人必死，而且对于任何敌人均有效，不愧是“红包一到手，包你命没有”。不过斩魔刀是随机出现的，因此得凭一点运气。要想提高出现斩魔刀的几率，需要和它搞好关系，大致说来要注意以下两点：1.在刚刚雇佣它的时候用最多的钱让它加入；2.在它加入后不要经常给小钱耍它，更不要经常叫它出来送死。在此基础上用尤娜的OD技把他叫出来，再给他一笔不菲的钱，就很有可能出斩魔刀了！

不过依然有用斩魔刀搞不定的敌人，比如怪兽训练场里的水下BOSS神龙（因为尤娜不会下水），以及暗黑召唤兽中需要连打5次的Yojimbo（连出5次斩魔刀的或然率几乎为零啊）。



隐藏召唤兽 Anima

有飞空艇后来到パージ＝エボン寺院处，下水后再潜水就可以进入隐藏的房间了。如果拿到以前六个寺院里的隐藏宝箱，走近房间内的6个石像前，石像就会自动发光。之后得到最强召唤兽之Anima！大家可以看一下自己到底是漏掉了哪个寺院里的隐藏宝箱。如果未在剧情时拿到这些隐藏宝箱，到了后期一些寺院会由超强的敌人暗黑召唤兽看守着，这样要拿到Anima就非常困难了。Anima的OD技是16 HITS的强力技巧，最大攻击力可达1599984点，是游戏中攻击力最高的一招。

左上	Besaid寺院
左中	Macalania寺院
左下	Yevon Dome
右上	Bevelle
右中	Djose寺院
右下	Kilika寺院



流程中已经介绍了其中5个寺院的攻略方法，最后的Yevon Dome需要拿到飞空艇后再来挑战。过关方法很简单，把两个踩光点的房间内的7个白色正方形砖块踩出来（左四右三），这样在右边房间内就可以拿到破灭之晶球。把它镶在左边房间屏幕右边的凹处，就可以拿到隐藏宝箱了。

隐藏召唤兽 美嘉思三姐妹

首先要完成怪兽训练场中的任务之一Mt.Gagazet的怪兽收集，再回到怪兽训练所就可以得到奖励道具蕾之冠。然后去Calm Lands利用陆行鸟到达Remiem Temple（详见流程部分），在寺院内可以和召唤兽对战，胜了之后可以得到奖励道具，其中打败Bahamut可以得到花之冠。之后如果已经拥有了其他的所有召唤兽，就可以用蕾之冠和花之冠打开寺院最里面的封印的门，得到最后的召唤兽——美嘉思三姐妹。

美嘉思三姐妹的能力超强，可惜不能由玩家直接控制出招。三人的合体OVER DRIVE是敌全体6次攻击，攻击力超强。

臭气怪 恐怖的臭气怪不但臭气了得，而且先制几率极高，如果身上不准备几套防御异常状态的防具，实在是难以对付。其实只要在武器上装上先发制人这项能力，就可以保证在它行动前行动一次，然后不停地使用Delay Attack或Delay Buster，它就没办法了。

七曜武器

七曜武器就是各位角色的最强武器。由于七曜武器具有无视敌物理防御力的隐藏特性，因此七曜武器绝对要比各位自行改造出来的武器要好用得多。七曜武器附带的能力都差不多，只是入手方法不同，因此孰优孰劣，关键要看入手的难度。

要获得七曜武器，先要得到七曜之镜。方法如下：

首先在Remiem Temple的陆行鸟比赛中获胜，就可以得到污镜。然后





在Macalania Woods南部的记忆晶球附近遇到正在等人的母子俩，之后往旁边走到Campsite会看到那母子俩所等的父亲，对话之后选第一项，父亲会离开。之后再回到刚才的母子俩处，对话完毕后会发现刚才的小孩跑到森林里去玩了，往他们左边的光道上去，能在三岔路的上面一条路找到小孩。小孩所在的地方就是升级最终武器的地方，这里能把污镜变成七曜之镜。之后只要把七曜武器的原型用印和圣印经过两次强化，七曜武器就诞生了。

泰达	Caladbolg(日轮)	难度：S

武器	在通过Calm Lands的4项陆行鸟的训练后，去西北部最上方的一条小路。
印	Yevon Dome—The Beyond的宝箱(详见流程部分)。
圣印	以0：0：0以下的成绩完成陆行鸟训练中的“とれとれチョコボ”。

注意当剧情推进至打倒尤娜蕾斯卡后，一定不要忘了拿印，否则以后这里就会由实力超强的暗黑巴哈姆特看守，到时候悔之晚矣。要取得0:0:0的成绩的相当难，大家好自为之吧。Caladbolg的攻击力与HP成正比。

尤娜	Nirvana(月轮)	难度：D

武器	Calm Lands地域制霸后怪兽训练场的宝箱。
印	Besaid Island海边的宝箱(详见流程部分)。
圣印	在Remiem Temple击败所有的召唤兽后超渡女召唤士。

理论上入手最早、难度最低的七曜武器，Nirvana的攻击力与MP成正比。

露露	Onion Knight(火星)	难度：A

武器	バージニエボン寺院湖底的宝箱。
印	剧情推进至雷平原后，Guadosalam — Farplane的宝箱。
圣印	雷平原连续避雷200次的奖品。

避雷难度极大，找一个好位置是关键。中途不能RESET，也不能有场景的转换。强烈建议有不遇敌武器后再来挑战。Onion Knight的攻击力与MP成正比。



瓦卡	World Champion(水星)	难度：B

武器	水球比赛连胜20场后在Luca的酒吧与掌柜对话后便可得到。
印	剧情推进至Mi'ihen Highroad后，在Luca Stadium房间的衣柜里。
圣印	瓦卡从水球比赛中学全4种OD技后才会出现，之后会有1/2的几率作为联赛的奖品出现。

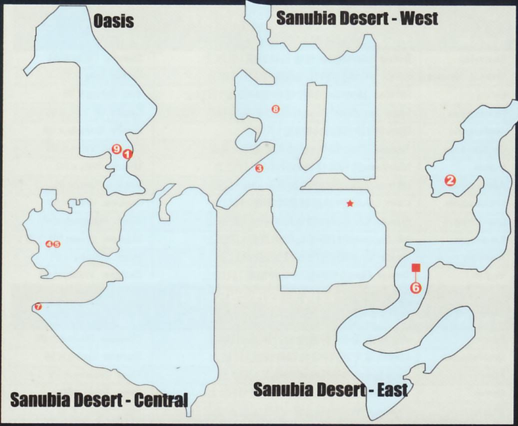
瓦卡的第2项OD技是游戏中最强最实用的技巧，12连击威力绝伦，因此这个武器很有拿的必要。水球比赛不难，但很花时间，最快大概也得4个小时。World Champion的攻击力与HP成正比。

琉库	Godhand(金星)	难度：C

武器	キノコ岩谷底的宝箱。
印	Sanubia Desert西部地区边缘沙坑里的宝箱。
圣印	完成Sanubia Desert找仙人掌的迷你游戏。

得到飞空艇后在Sanubia Desert西部地区的右下方可以看到一个刻有仙人掌图案的石碑(在地图上以★标记)。调查之后就可以在沙漠中寻找仙人掌了，仙人掌总共有10个，一般每次只出现一个，出现的顺序大家可以看下图。在找到仙人掌以后，仙人掌就会和你玩一个小游戏，就是在仙人掌背对着你时，你才可以往前走靠近它；在它转过身来时，你就不能再前进。无论成功还是失败都可以得到一个晶球，只是失败的话最后就拿不到隐藏道具，不过也没有什么好道具。把晶球放在石碑上，就会出现下一个仙人掌，得到9个晶球后，砂岚地带的风会退去，圣印就在其中。

注意如果在地图上标出的地点看不到仙人掌，那么它一定就是躲在该点上的物体里，如躲在记录点里，躲在宝箱里。其中第4、5个仙人掌是在一起的，成功后只取一个晶球。第8个仙人掌一定要在你往回走到其他地方一次，才会出现在Sanubia Desert西部的流沙坑里。第9个仙人掌只要到达指定地点，就会看见仙人掌也进了飞空艇，之后进入飞空艇，到达飞空艇最上部的甲板就可以找到它。最后一个仙人掌会在你找齐前面9个以后自动出现。



基玛力	Spirit Lance(木星)	难度：A

武器	在雷平原中访问会发光的有仙人掌图案的石碑，并用□键调查。调查完后再到雷平原南部仙人掌幽灵出没处调查斜塔。
印	Mt.Gagazet — Prominence的宝箱，注意宝箱被柱子挡住了。
圣印	得到飞空艇后在Macalania Woods北部和中央部完成抓蝴蝶的游戏。

Spirit Lance的攻击力与HP成正比。

奥隆	Masamune(土星)	难度：D

武器	在Calm LandS — Gorge Bottom的右下方处获得古代之剑，然后利用飞空艇移动到ジョゼ街道，再到地图的左下角处，踩着木箱上去，通过出口，就会到达Mushroom Rock Road，之后走三岔口上面的一条路，乘一个升降梯后就可以看到能使用古代之剑的铜像。
印	Mi'ihen Highroad — Old Road South尽头的宝箱。
圣印	在怪兽训练场中“地域制霸”+“种族制霸”总合有10种以上时得到。

Masamune的攻击力与HP成反比。

Omega Ruins 在这里有12个宝箱，宝箱中会随机出现敌人或道具。宝箱分为数处，每开启一个宝箱后马上就要离开这里，否则剩下的宝箱就会消失。如果打开宝箱后出现的是敌人，战斗后其他宝箱也会消失。而且S/L大法无效。如果你能成功地打开12个宝箱且不遇到敌人，就会获得Warp Sphere 99个。

快速致富法

如何才能赚取大量金钱？答案是改造。先去Kilika找一个老婆婆买有3个空格的防具，之后往上面合成特定能力，就能令武器价格飞涨，这样卖掉的话就能赚不少钱。而最合算的能力是HP+30%和MP+30%，易于改造，而原料也比较容易获得。特别是改造前者所需的原料体力の秘药，只需完成Besaid的地域制霸就可以获得99个，一下子几百万就回来了。

如果把上面赚来的钱花光了还不够，可以去Omega Ruins打敌人赚钱。琉库的七曜武器有金钱两倍的效果，干掉这里的宝箱一次可以拿10万元。如果你的能力很强，还可以去怪物训练场打原创BOSS里的Earth Eater，作为战利品拿到的武器一般都能卖十多万，顺便多攒几个Fortune Sphere。



快速练级法



流程中提到了15秒钟99级的方法，现在就把这个方法传授给大家。

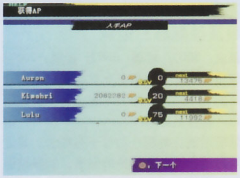
首先用10个Door To Tomorrow改造出把增加OD槽的能量转成AP值的自动型能力“Overdrive转化为AP”。游戏中6地域制霸后就会得到99个Door To Tomorrow。之后再加上3倍增长或2倍增长OD槽的能力，濒死时加快OD槽的能力也不错，能有AP3倍或AP2倍的能力就更好了。

准备好这个练级利器之后，把从未提升过HP和防御的琉库的OD槽增长方式设为“Stoic”，把同伴设为“Comrade”。这两种方式增加OD槽的规模是看敌人的攻击力与被攻击角色的最大HP间的比值，比值越大，增加得越快。简单地说就是敌人的攻击力越高，我方角色的最大HP越低，增加得越快。只不过Stoic仅对被害者有效，Comrade则是同伴挨打时才有效。

装备好练级利器，大家就可以找各种强敌挑战。只要敌人给予琉库惊天一击，救活琉库后立即逃跑，天文数字般的经验值就入手了。最推荐的敌人是雷平原地域制霸后出现的BOSS——仙人掌王，它的特技“针99999本”是单体锁定99999点的攻击。（注意要在调查雷平原发光的仙人掌石碑后才会出现サボテンダ—？这种敌人。）

到了后期你就会为没有消费型Sphere而战了，不过你也不用慌，有一个非常简便的办法。先去挑战怪兽训练场种族制霸的第10只怪兽，在战斗中用国际版新加的使敌人死后留下消费型Sphere的特技攻击它一次，需要什么就用相应的技巧去打就可以了，这样胜利后就可以轻松入手20个这样的消费型スフィア，如果最后一击是OVERKILL的话是40个！

AP2倍和AP3倍这两项能力如果用道具改造的话其实非常不合算，大家不妨去最种族制霸里的“One-Eye”。这家伙HP不到20万，打死后往往都能留下带有AP3倍的好武器。



究极武具的改造

虽然《FFX》中的武具不会增加任何数值，但其中所附加带的能力却是非常有用的。未改造的四格最佳武具可以到Macalania Woods – South向O'aka的弟弟购买，每件100000元。由于最强的武器就是七曜武器，因此除了多准备一把练级的武器外，就无须在武器上花功夫了。最强的防具应该拥有以下四项能力：

HP界限突破：HP上限突破9999大关，由Wings to Discovery30个改造而成。

自动Haste：自动加速，由Chocobo Wings80个改造而成。

Ribbon：所有异常状态防御，由Dark Matter 99个改造而成。

最后一项可以是HP+30%（HP上限提高30%，由Stamina Tonic1个改造而成），也可以是自动Phoenix（自动用Phoenix Down救活同伴，由Mega Phoenix20个改造而成）。个人比较倾向后者。

新能力Ribbon需要99个Dark Matter 来改造，而Dark Matter除了在全部怪兽都捕获5只以上后会奖励99个外，其他的就只能靠打死训练场的BOSS后随机获得了。因此难度极高。如果你不想挑战国际版新增BOSS，事实上也用不到这项能力，但如果你想试一试，这项能力就必不可少了。

晶球盘的改造

如果要想挑战暗黑召唤兽的话，一定要各项能力均达到满值才有胜算。而光是靠原来的晶球盘是无法让角色的所有能力都达到上限的，这就需要对晶球盘进行改造。改造的必要道具是Clear Sphere，它可以把在晶球盘上把增长基本能力参数的晶球格变为空格，这样以便于角色用强力道具把空格变为能提升更高能力的晶球格，注意，去掉了原来的晶球格后，原来所提升的能力也会消失。全部怪兽捕捉10只后，就可以在怪兽训练所的道具店里买到，1个1万元。以下是改造晶球盘的重要道具入手法。



Agility Sphere	击倒种族制霸的第1个BOSS Fenrir
Evasion Sphere	击倒种族制霸的第3个BOSS Pteryx
Accuracy Sphere	击倒种族制霸的第4个BOSS Hornet
MP Sphere	击倒种族制霸的第5个BOSS Vidatu
Magic Def Sphere	击倒种族制霸的第6个BOSS One-Eye
Magic Sphere	击倒种族制霸的第7个BOSS Jumbo Flan
Defense Sphere	击倒种族制霸的第9个BOSS Tanket
Strength Sphere	击倒种族制霸的第13个BOSS Juggernaut
HP Sphere	击倒种族制霸的第14个BOSS Ironclad
Fortune Sphere	击倒训练场原创BOSS Earth Eater
Luck Sphere	击倒训练场原创BOSS Greater Sphere

击倒这些BOSS可以获得一个道具，如果是OVERKILL则可以获得两个。不过有时候会获得ダークマター。事实上就算你进行了改造之后，所有角色的数值也不可能全满，这时就要丢卒保车，MP尽量不要加，全改为HP。



最难改造的就是运这一项，改造这一项需要击败极强的敌人，花费时间也是最多的。不过如果不想挑战暗黑召唤兽的话，可以无视运。

实用道具批量入手方法

名称	效果	方法
Mega Phoenix	改造自动Phoenix	用8600元贿赂Alcyone可以得2个
Wings to Discovery	改造HP界限突破	用54万元贿赂Marlboro可以得4个，用128万元贿赂Malboro Menace可得8个
Chocobo Wings	改造自动Haste	用36万元贿赂Machea可得60个
Level 3 Key Sphere	3级解锁道具	用90万贿赂Demonolith可得40个
Level 4 Key Sphere	4级解锁道具	用19万6000贿赂Chimera Brain可得两个，从Nemesis身上可以偷到
Pendulum	改造盗圣	用140万贿赂Ultima Weapon（只有一次机会）可得99个，用96万贿赂Master Tonberry可得3个
Winning Formula	改造3倍Overdrive	用90万贿赂Sand Worm可得15个

不遇敌 拥有不遇敌能力自然是相当方便。我们可以通过改造得到这把武器，不过还有更快的方法拿到它。当玩家拥有飞空艇之后，来到隐藏地点バージニエボン寺院，这里就是泰达初次来到Spira世界的地点，下水后会遇到当初的大鱼BOSS。把这个BOSS打死之后，便有几率获得拥有不遇敌能力的武器，如果没拿到建议读档再来。

OVERDRIVE技

由于通过走晶球盘每位角色都可以把基本数值加满，因此究竟谁是最强的角色，就得看谁的OD技和七曜武器了。由此可见OD技的重要性是相当



高的。从攻击力来看最强的OD是瓦卡的第2招Attack Reels，成功时为12连击。其次是泰达的第4招Blitz Ace，成功时为7连击。不过Blitz Ace使用后硬直时间远比Attack Reels长，所以从攻击性来看瓦卡肯定是第一名。

辅助性的OD技只有基玛力和琉库会。基玛力的辅助青魔法(敌之技)其实只有一招大防御(Mighty Guard)有用，而最强的攻击型青魔法Nova虽然华丽，但伤害最高只有99999。而琉库的调合可以达到多种效果，实在是作用极大。以下附上部分实用调和效果。

Potion ＋ Potion	全员HP回复
Potion ＋ Antidote	全员异常状态回复
Power Distiller ＋ Sleep Powder	全员HP+异常状态回复
Potion ＋ Pheonix Down	全员战斗不能HP半回复
Potion ＋ Mega Pheonix	全员战斗不能全回复
Potion ＋ Dark Matter	全员战斗不能
Potion ＋ Stamina Tonic	全员HP上限两倍
Antidote ＋ Lunar Curtain	全员物防魔防上升
Remedy ＋ Lunar Curtain	全员物防魔防上升并加速
Bomb Core ＋ Lunar Curtain	全员物防魔防上升并加速，附加徐徐回复效果
Chocobo Wing ＋ Pendulum	全员物防魔防上升并加速，附加徐徐回复和自动复活效果

最后附上四位男角色的OD技简易修炼法。

泰达：不断使用OD技即可习得新OD技，次数分别为10、20、40。

瓦卡：水球比赛的奖品。

基玛力：利用龙剑(Lancet)从敌人身上学得，最强技Nova可以在Omega Ruins的BOSS和训练场最强敌人Nemesis身上习得。

奥隆：收集一定数量的Jecht's Sphere时就会觉醒新的OD技，注意大部分都要拿到飞空艇之后才能去取。具体位置如表所示：

Macalania Sphere Spring，固定剧情
Macalania Woods － South的入口处
Mt.Gagazet － Mountain Trail的记忆点附近
Besaid村中的寺院右边
连络船S.S. Liki的操舵室
Mi'ihen Highroad － Old Road的南部
Mushroom Rock Road － Precipice，记忆晶球的下方
Thunder Plains的南部，某处避雷针的右边
Luca体育馆内的Basement A
Moonflow － South Wharf

国际版原创BOSS

国际版原创BOSS共有9个，包括8只暗黑召唤兽。它们都出现在玩家可以利用飞空艇自由行动后。暗黑召唤兽最无耻的设定是运气值超高，在日版中除运气外的所有数值达到255就可以纵横天下，但在国际版中运气值一定要到255才能保证打中其中几个家伙。打败这些隐藏召唤兽可以获得极好的武具，有时甚至会出现HP界限突破+Ribbon的幻之防具！这些武具都是随机出现的，因此请于战斗前做好记录。打败所有的暗黑召唤兽之后，最强的BOSSデア・リヒター就会出现。只要用飞空艇开过去，一场惊天地泣鬼神的战斗就开始了！

暗黑Valefor　HP：80万

只要你回到Besaid村时就会在村口遇到它。如果尤娜能力够强的话，光用召唤兽的OD技猛轰就可以胜出。

暗黑Ifrit　HP：140万

来到Sanubia Desert西部的尽头，与守在沙漠出口处的人对话，他会问你是否要回到琉库的故乡，选择"是"的话，就会遇到暗黑Ifrit。暗黑Ifrit受到攻击时也会反击，而且攻击力很高。

暗黑Ixion　HP：120万

与Thurders Plain北部的僧兵对话后就会碰到它。暗黑Ixion受到攻击时也会反击，不过如果回避和运气够高的话能够躲开。在攻击手段方面它会使用只在《FFT》中出现的最强雷属性魔法，不过最麻烦的还是要数它普通攻击中带有的异常状态效果。而且击倒它之后它还会重生一次，必须再次将其打倒。

暗黑Shiva　HP：120万

回Macalania Temple后就会碰到暗黑Shiva。她的HP虽然很低，但比较厉害，特别是必杀技HEAVENLY STRIKE，附有即死、狂战士、混乱等多种效果，而且防御力也很高。



暗黑Yojimbo　HP：160万

来到Cavern of the Stolen Fayth的最深处后再徒步走出来就会碰到他。他拥有极高的回避率和运气，没有超高的运气作保障，普通攻击根本就近不了他的身。OD槽全满时必出斩魔刀，而且Auto-Life无效。不过幸好他的魔防不高，用连续魔法加创世(アルテマ)魔法在魔力255时一次可打掉十多万的HP。不过他的攻击力很强，而那条狗还附带石化效果。OD槽全满时一定要叫召唤兽出来送死。打败他之后还要继续追击，总共要打5次才算成功，中途如果RESET或是离开洞窟都要重来，当然回记录点回复还是可以的。不过这也有一个好处，那就是可以获得很多好武具。

暗黑Anima　HP：800万

来到Mt.Gagazet通过投球的试验后，它就会出现在Mt.Gagazet的山门。它不但HP超高，运气也不低。必杀技PAIN带有即死等N种效果，另一式必杀技更是全体异常状态技，伤害力也在1万以上。OD技不但威力惊人，而且可以将MP打为0，一定要用召唤兽来挡。

暗黑Bahamut　HP：400万

回到原来和尤娜蕾斯卡战斗的Yevon Dome－The Beyond就会碰到它，其实力已经远胜怪物训练场的最强敌人"超越一切者"。它的攻击力超高不说，运气也是超高，如果我方运气不够高的话根本就打不中它。它还会随机以必杀技脉冲反击，此技为全体攻击，附带石化效果，而且所有能力都会下降，十分厉害。就算你有石化防御，它连用两次脉冲我方也必会全灭。

暗黑美嘉思三姐妹

瓢虫：300万　螳螂：250万　蜜蜂：200万

利用飞空艇移动到ジョゼ街道，再到地图的左下角处，踩着木箱上去，通过出口，就会到达Mushroom Rock Road，继续前进就会看到一对母子召唤士。与之对话就会受到三姐妹的追击。如果被追上就会战斗。三姐妹最厉害的地方在于一出来OD槽就是满的，OD技DELTA ATTACK是全体必杀技，而且Auto-Life无效，如果没能将三姐妹甩开的话只能让尤娜先叫出三姐妹来挡，除此之外没有别的破法。在追击的迷你游戏开始之前，会交待玩法，此时三姐妹不能动，但玩家可以移动，只要不按键消去字幕，就可以一直逃跑。如此一来就可以分别单挑了。不过三姐妹各自的实力也属一流，特别是螳螂老大的普通攻击附带石化效果，如果不能防御石化将会直接粉碎。而她的必杀技螳螂双刃同样是Auto-Life无效。而瓢虫的必杀技会将MP打为0，也是一个非常无耻的角色。

デア・リヒター　HP：约1500万

本作的最强敌人。本体只有两招：一招会令我方全员物防魔防运气255时全体损失约20000点HP，另一招为单体HP兼MP攻击。左手会使用全体降速技和全体异常状态技，而右手会用青魔法进行防御和回复，回复值最高可达50万，而且双手可以无限再生！当它HP不足时若双手健在，会使用究极的技巧——审判日。

要想比较轻松地战胜它，瓦卡、琉库必不可少，另一角色不限。首先除琉库外的两人各项能力一定要全满，HP至少要有3万，持七曜武器，防具已经改造好，OD类型选择"Comrade"。琉库从初期开始就不要培养，HP最好就保持在初始值360，敏捷度要高，持七曜武器，防具上只要有自动Haste这项能力就可以了，这样当琉库受到BOSS的任何攻击时其他两人都会蓄满OD槽，这样让瓦卡用OD技就可以轻松干掉BOSS的双手。通常攻击还是以Quick Hit为主，回复全靠Quick Pockets。琉库除了用调合外，BOSS第二形态时一定要用特技SENTINEL来吸引BOSS的火力。这样只要BOSS双手不全，就不会使用审判日。如果碰到审判日，一定要用召唤兽来挡。



界限突破　在所有的召唤兽中，Bahamut、Anima和美嘉思三姐妹的攻击力已经突破了9999的界限，其他几个召唤兽要想突破界限就得靠七曜武器了，只要用印强化到第二阶段，对应的召唤兽就可以突破界限了。具体关系如下：NIRVANA→Valefor、WORLD CHAMPION→Ifrit、SPIRIT LANCE→Ixion、ONION KNIGHT→Shiva、MASAMUNE→Yojimbo。



在这样一款游戏面前，你还需要多说什么呢？如果你对机器人游戏一向只是浅尝辄止，或者没有死忠般的觉悟，那么这款作品并不一定适合你。超高的难度加上复杂的系统会让你眼花缭乱，但这就是它最大的，也是最独特的魅力。这也就是我们这些狂热的机甲爱好者将其奉为神作的最大原因，在属于自己的战场上驰骋吧！

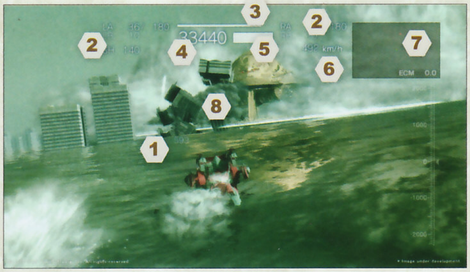
ARMORED CORE for Answer

文 地狱伞兵 美编 anubis 通关时间：15 小时

装甲核心 for Answer	FromSoftware	动作射击
多机种 アーマードコア for Answer		日版
2008年3月19日	1人	6800日元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：全年龄

系统知识

战斗画面情报表示



无论是单人游戏，或是多人对战，战斗画面的情报构成都是相同的。因此，我们首先需要了解战斗画面中的各种参数都代表了什么意思，才能根据这些情报随机应变，作出相应的措施。

名称	说明
①目标情报	攻击对象固定以后，表示对手的样子。
②武器情报	装备中的武器的弹药残量。LA 是左腕部，LB 是左背，RA 是右腕部，RB 是右背，SH 是肩部武器，WA 是腕部与武器一体化的武器手腕。此外，若有 180/36 之类的表示，那么左侧的数字是装弹数，右侧的数字是机枪内的残弹数。
③ EN 槽	表示能量的积蓄量。推进器和 EN 武器之类的东西在使用时，该槽就会减少。而这些行动没有施行时，该槽会自动进行补充。
④自机 AP	机体的耐久。简称 AP，相当于 HP。在受到攻击后 AP 就会减少，为 0 时机体停止活动，任务失败或者战斗败北。
⑤ PA 槽	表示为了展开 PA 而使用的 KP 的残量。如果该槽消失，那么 PA 将不能再使用。PA 槽在受到攻击，或者使用 OB 时就会减少。会随着时间的经过而回复。
⑥移动速度表示	自机现在的移动速度。
⑦雷达	周围的敌人、护卫对象、导弹之类会在雷达上有所表示。
⑧锁定表示	某一敌人被我方锁定时的表示。
※区域警告	自机靠近作战区域的边界线时出现的警告信息。“LIMIT OF AREA”则是已经靠到了区域边缘；“OUTSIDE OF AREA”则表示已经冲出了边界线。在离线后若继续前进或者经过一定时间，则会任务失败或者战斗败北。
※特殊槽	表示护卫对象的 AP 或者时间限制。只有在特定的任务时才会表示。
※迷你地图	只有在特定的任务时才会表示。地图上会标明敌人的位置之类。
※时间表示	模拟战时表示经过的时间，多人对战时表示剩余时间。
※敌情报	敌 NEXT 的 AP 和纹章。只有在模拟战和多人战时才会表示。

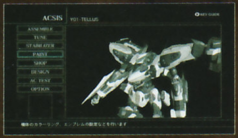
关于锁定

当画面中有敌人存在，且与敌人的距离在雷达锁定范围内，敌人就会被我方锁定。锁定分为两个阶段。第一次阶段为雷达锁定阶段，这时候锁定光标的颜色为白色，此时我方的子弹只会朝锁定敌人时敌人的位置发射；不过就算能够锁定，如果与敌人的距离在武器的射程距离外的话，也是很难命中的。这时候就需要第二阶段锁定，也就是当距离在武器的射程距离内时，光标会变成红色，那时候再发动攻击则会让命中率大增。



AC 的构造

■BOOSTER 推进器：共有 MAIN（主）、BACK（反向）、SIDE（侧面）、OVERED（超）4 种推进器。4 种推进器的作用都一样——提高机体的行动速度。不同的推进器在使用时，会对消费的 EN 和移动速度也会产生影响。此外，坦克底盘事先就已经内载了主推进器和反向推进器。



■安定调节器：所有的部件都设定有重量。根据安装的不同，机体的重心也会有所倾斜，那么机体的平衡性也会下降。所以，重心偏离过大的机体，就一定要在合适的部位安装安定调节器，调整机体的平衡。例：只在机体的右腕上装备了武器，因此机体重心朝右边倾斜，机体会发生倾斜。因此，在机体左边安装安定调节器，令机体的倾斜消失。

部位与区分	说明
BASE	装甲、动力源等
HEAD 头部	相当于人类的头脑，里面装载有统一控制用电脑。在中弹或着地时受到的反动和硬直都会根据该电脑来抑制。
CORE 核心	AC 的中枢部分。基本上机体大部分的 AP 和防御力参数，都是靠它来决定的。
ARMS 腕部	操作武器的部位。根据敌人的行动而操纵武器追踪，还专门设置有抑制射击时造成的反动力的机能。是攻击时重要的组成部分。
LEGS 脚部	不光是移动时的性能，同时也决定了整个机体的极限载重量。（可装备的部件的重量总合）共有二脚、逆关节、四脚、坦克底盘等几大类型。
FCS 火控装置	掌管武器的控制机能和雷达机能。能够锁定的距离以及到锁定结束为止的速度等，均由这个部件来决定。
GENERATOR 发电机	提供消费能量以及 PA 使用时所需要的 KP 的动力源。此外，整个机体所装备的 EN 量，也是由这和部件来决定的。

©FromSoftware

部件的载重量对 AC 带来的影响



每个部件都没有重量，装备的部件的重量合计就是机体的总重量。总重量会影响机体的移动和回旋速度。越重，那么速度就越慢。这里尤其要注意被当总重量超出载重量时，脚部的性能会发生显著的低下。此外，当机体的总重量超过界限载重量时，该机体就无法出击了。

■ AP 与防御力

一台机体的耐久力和防御力，是由核心、头部、腕部和脚部等几个部位来决定的。说白了就和普通的人体差不多。这几个部分的 AP 和防御参数的合计，就是整个机体的性能。此外，防御力分为实弹防御和 EN 防御 2 种，对手的武器是步枪之类的实弹武器的话，对应的就是实弹防御，镭射步枪的话，对应的就是 EN 武器。所受到的伤害多少都是根据这些参数来决定的。

■发电机所提供的 EN

除了发电机以外，所有的部件基本都有“消费 EN”这么一个参数。所有装备中的部件的消费 EN 合计就是机体的 EN 总消耗量。也就是随时随地会消耗的 EN 量。而发电机除了随时要提供的这些 EN 外，剩余能够产生的EN就会被储存起来用EN槽表示。这些 EN 会在使用 EN 武器，或者快速移动、OB 等行动时被消耗掉。



关于 PA

PA 就是在机体中弹时会通过消费 PA 槽而自动产生的防护膜。如果核心和脚部等部件的 PA 整波性能越高，那么 PA 的作用越大，所受到的损伤也就越小。如果 PA 槽用完，那么 PA 消失后机体就会突然受到极大的损伤。所以，一定要注意 PA 槽的减少和回复的规律。此外，一部分的敌人也拥有PA，所以也要了解如何对付 PA。

PA 槽的总量：头部、核心、腕部、脚部以及背后武器、肩部武器的 PA 整波装备的性能加起来，决定了一台机体的 PA 槽总量。不过，在画面上的 PA 槽的长度是不会发生变化的。区别在于槽会维持多久。

PA 槽的减少：PA 槽没了以后 PA 就不能使用。PA 槽会在中弹时、PA之间的接触、OB(超推进)的发动、コジマライフル或コジマキャノン的蓄能时减少。所以大家应该经常注意 PA 槽的残量。

PA 槽的回复：发电机的 KP 出力值越高，那么 PA 槽的回复速度也就越快。但是，一旦 PA 槽完全用光，那么一开始在回复时 PA 槽的颜色会变得红色，待再回复一会时才会变回普通颜色。在 PA 槽为红色的这段时间内，PA 是无法使用的。另外，如果使用肩部武器的 PA 回复装置的话，能够令 KP 出力在一定时间内提高。

对防御的影响要素：由头部、核心、腕部、脚部以及背后武器、肩部武器的 PA 整波装置的参数来决定。

PA 整波性能：这个数值越高，那么中弹时的伤害就越小。

PA 减衰抵抗：这个数值越高，那么中弹时 PA 槽的减少就越少。

对攻击的影响要素：

PA 减衰力：这个数值越高，对手的 PA 槽减地越快。

PA 贯通力：这个数值越高，对手的 PA 所发挥的作用就越小。

操作

3 种自动操作

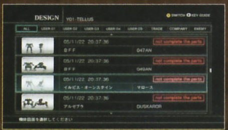
自动操作能够自动执行一些特定的操作，是一种极为方便的功能。能够对初学者起到很大的帮助。自动操作共有 3 种，这 3 种操作都可以在游戏中进行开启切换。

自动操作名称	自动操作效果
AUTO SIGHTING	攻击对象被固定的时候，机动自动朝着对象的方向旋回。
AUTO BOOST	在即将着地或落到水面时，自动使用推进器。此外，在使用推进器移动时若将要脱离作战区域，各种推进器也会变得无法使用。
AUTO WEAPON CHANGE	不使用的武器，在一定的时机时会自动被更换。

DESIGN

设计。可以阅览机体的构成图并进行管理。所谓机体图就是记载机体的部件构成、机体名、颜色、机体总体构成的所有情报的设计图。游戏中所使用的机体，都是根据这些机体设计图而组装出来的。此外，机体设计图上还会标明该机体设计者的名字。

在 DESIGN 画面中，大家可以看到许多机体的设计图列表并且能够进行读取或复制。但肯定会有人注意到，设计图的文字颜色各有不同——黄色字样的设计图表示设计图中的某些部件我们还没有购买或得到，因此无法读取；红色字样表示设计图中存在有我们所不知道的部件，或者 FRS メモリ的数量不够，无法读取。在进行了设计图的读取以后，我们就可以直接使用该设计图中的机体了。当然前提是我们得有组装该机体所需要的部件。



跳跃及推进

按下推进器的按键，机体就会跳跃，按下不放的话，机体就会在空中持续推进飞行。当然消耗的 EN 量也是非常多的。若只是垂直上升的话，机体也只消费垂直上升的 EN，而若是在空中使用着推进器进行移动的话，机体就会连水平消费的 EN 一起算上去，使 EN 的消费量更多。

关于推进器的操作

使用推进器将消费一定量的 EN，但能够提高机体的推进速度。基本上推进器的操作共分为 4 种，分别为：推进冲刺、跳跃及推进跳跃、超推进、以及快速推进移动。每种推进在使用时所消费的 EN 都会有所区别。



超推进



启动超推进器，进行急加速的操作。使用时 EN 不仅会大量消费，PA 槽也会被消耗掉。不过其移动速度非一般推进所能相比。不过要注意的是，该移动的启动不会像其他推进移动那样立刻启动。

快速推进

向特定的方向作出瞬间的加速移动。持续时间虽然极短，但移动速度非常快。在躲避敌人的攻击或进行近战时，该移动都是必不可少的技能。

出击准备菜单

《装甲核心》出击准备菜单并不复杂，只需要按照上面的任务名来选择任务即可，在这里就不再详细赘述了。

推进冲刺



提高水平方向移动速度的操作。消费 EN 量在全部推进操作中是最少的，如果 EN 供给量够大，那么使用该推进移动时，EN 甚至不会减少。不过同时该移动也是除步行外推进移动中速度最慢的，在空中的速度都比地面移动快一些——不过消费的 EN 量也会明显增多。

游戏一周目的时候会让玩家感到有些困难，虽然有相对合适的武器及集体搭配，但是采用这些方案后的机体看起来相当别扭。这里还是建议大家在一周目的时候不要过分要求机甲的外形，安安稳稳地完成一周目吧。

机体参数部分

共通参数详解

参数名	解说
重量	部件的重量。重量值越高，移动速度、回旋速度、所有推进器的机动力都会下降。
消费 EN	装备任意部件时所需要消耗的能量。消费 EN 越低，那么能量的回复能力就越高。
AP	装甲值。相当于机体的耐久度。一旦数值为 0 则机体被宣告击破。
实弹防御	抵抗实弹的防御力。在受到步枪、机枪等实弹武器的攻击时，该防御力越高，那么受到的伤害越低。
EN 防御	抵抗能量弹的防御力。在受到镭射步枪等能量系武器的攻击时，该防御力越高，那么受到的伤害越低。
PA 整波性能	PA 的基本性能。数值越高，性能和容量就越高。
PA 减衰抵抗	PA 的抵抗性能。数值越高，在受到攻击时 PA 的衰减就会变低。另外，PA 槽是细能量槽下面的粗槽。

单项参数详解

HEAD 头部	
AP	相当于 HP 值
PA 整波性能	决定 PA 的厚度，越大则越厚，虽然 PA 槽长度不变，但实际上是更厚了。
PA 减衰抵抗	决定 PA 被敌人攻击后，减少的量，数值越大，则被攻击时减少的量越少，相当于 PA 的硬度。
机体安定	机体整体安定，包括落地安定，被弹安定和射击安定

カメラ性能：照相机性能，对FCS的锁定距离有修正，数值越大，则向上修正越高。具体公式为：实际锁定距离=FCS锁定距离X头部カメラ性能/5/100，由此可以看出，头部中カメラ性能为792的BFF社047AN02能使机体实际锁定距离达到FCS的1.58倍，而カメラ性能性能低于500的头部，则反而会使机体的实际锁定距离较FCS显示的数值更短。

システムリカバリ-：系统恢复。当机体被闪光弹或AA命中后，产生一定时间的锁定不能情况，而该数据决定了恢复锁定所需要的时间，数值越大，则恢复时间越短。



LEGS 腿部	
积载量	能够维持脚部通常性能的部件载重量。虽然机体超重也同样能够出击，但脚部无法维持通常性能，例如回旋性能、安定性能等都会下降。
限界积载量	脚部能够承受的最大载重量。如果组装的部件重量超过了该数值，那么该机体无法组装成功，也无法出战。
移动性能	脚部的移动性能。数值越高，在地面上的步行速度就越快。
ブレーキ性能	脚部的急停性能。数值越高，惯性带来的影响也会越小。
旋回性能	脚部的回旋性能。数值越高，向左右转向的速度就越快。
ジャンプ性能	脚部的跳跃性能。数值越高，机体的跳跃能力就越高。另外逆向的脚部的数值是越高的。
被弹安定	中弹时的脚部安定性能。数值越高，受到冲击力强的攻击时，硬直时间会变短。
着地安定	着地时脚部的安定性能。数值越高，着地时的硬直时间就会越短。
脚部射击安定	针对背部武器进行射击时带来的反动力的抵抗性能。数值越高，在地面上使用背部武器时带来的反动力就越小。在空中使用背部武器时没有影响。

ARMS 手腕	
运动性能	决定狙击点的移动速度，越大则越快
腕部射击安定	决定高射速武器的集弹率，该数值越大，则射出子弹的弹着点越密集。
照准精度	射击精度，越高则越准。
EN 武器适性	决定腕部 EN 类武器的攻击力，越高则攻击力越大。以 EN 武器适性 100 为标准。

FCS &雷达关联	
最大ロック数	可以同时进行锁定的数量。同时发射多弹数武器的必需能力。
ロック速度	锁定速度。数值越高，在使用导弹以外的武器时的锁定速度就会越快。
ミサイルロック速度	导弹锁定速度。数值越高，那么使用导弹时的锁定速度就越快。
ロック距离	能够锁定的最大距离。数值高的话，就能够锁定更远的敌人。当然了，与敌人距离超过了使用武器的最大射程的话，是无法进行锁定的。
ブレードロック距离	光剑的锁定可能距离。数值越高，那么光剑的锁定距离就越长。
并列　理能力	FCS的处理能力。数值越高，同时使用复数的武器时的锁定性能就会越高。
レーダー距离	FCS、雷达等所拥有的索敌雷达距离。数值越高，雷达的搜索范围则越广。
レーダー更新间隔	FCS、雷达所拥有的索敌雷达的情报更新间隔。数值越低，那么雷达上所表示的情报的更新就越快。随时都能查看到最新的情报。
对 ECM 性能	FCS、雷达的 ECM コジマ粒子干涉以及对抗沙暴的能力。数值越高，抗 ECM コジマ粒子的能力就会越强。简单地说，就是不容易对锁定功能造成妨碍。

GENERATOR	
EN 出力	机体 EN 消费的极限值。它与机体总 EN 消费量之间的差，决定了机体 EN 回复速度。
EN 容量	EN 条长度。能够积攒的 EN 最大值。
KP 出力	PA 槽恢复速度。

BOOSTER	
水平推力	推进器的推进力。数值越高，推进器速度及加速度就越快。
水平消费 EN	向前方前进的主推进器被使用时所消费的能量。数值越高，向前的推进器在使用时的能量消费量就越多。
垂直推力	主推进器朝上方推进的推进力。数值越高，那么向上的推进器的速度和加速度就会越快。
垂直消费 EN	向上推进的主推进器在使用时所消费的能量。数值越高，那么向上的推进器在使用时的能量消费量就越多。
クイック推力	主推进器所拥有的快速推进力。数值越高，向前方前进的快速推进器的速度及加速度就越快。
クイック消费 EN	在使用主推进器的快速推进时每次所消费的能量。数值越高，所消费的能量就越多。
クイック喷射时间	在使用主推进器的快速推进时每次所持续的时间。数值越高，推进的喷射时间就越长。

BOOSTER 分为 MAIN BOOSTER 主要负责机体向前和向上，BACK BOOSTER 负责机体向后，SIDE BOOSTER 负责机体横移动，OVERED BOOSTER 为 OB。除 OB 外参数设定基本相同。



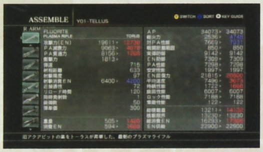
OVERED BOOSTER	
OB 推力	OVERED BOOSTER 推进的推进力。数值越高，OB 的最高速度就越高。
OB 消费 EN	使用 OB 时所消费的能量。数值越高，则消费的能量越多。
OB 消费 KP	使用 OB 时所消费的 KP。数值越高，消费的 KP 则越多。注意 KP 的消费则等于 PA 槽的消费。
发动消费 EN	发动 OB 时消费的能量。数值越高，则刚发动 OB 时消费的能量越多。
发动消费 KP	发动 OB 时消费的 KP。数值越高，则发动 OB 时消费的 KP 越多。
OB 加速推力	OB 进行加速时的推进力。数值越高，则 OB 的加速度越高。
OB 加速消费 EN	OB 在进行加速时所消费的能量。数值越高，则 OB 加速时消费的 EN 就越多。
OB 加速消费 KP	OB 在加速时消费的 KP。数值越高，则 OB 加速时消费的 KP 越多。
OB 加速持续时间	OB 的加速持续时间。数值越高，则 OB 的加速时间越长。但有时并非加速时间越长就越好。

武器部分

武器关联参数	
攻击力	分为 EN 攻击和实弹攻击两种方式，数值越高攻击力越强。
PA 减衰力	削弱敌机体 PA 的能力。
PA 贯通力	穿透敌 PA，对机体直接产生伤害的能力。
冲击力	对敌机体产生的冲击力，较大的冲击力会使敌人产生硬直。
弹速	子弹速度
射程距离	有效射击距离，超过此距离也不是打不到，效率比较低。
射击精度	距离越远，此数值越重要。
射击反动	速射武器该数值主要影响子弹射出的集弹率，而 BZ、榴弹类武器，则是影响武器射击时对机体产生的硬值。若机体安定性不高的话，射击时会影响机体运动。
近接适性	武器狙击点的移动速度。
リロード时间	RELOAD 时间，即子弹与子弹之间的间隔时间。
爆发规模	导弹类、榴弹类武器，命中敌人或障碍物后，会产生爆风，同样具有伤害。
マガジン数	弹夹数，来复、机枪类有换弹夹概念。
マガジン再装填时间	更换弹夹时间。
加速度	导弹类有此数据，表示飞行时的加速度。
飞行时间	同样是导弹类才有，表示最大飞行时间，超过时间就往地上栽了。
ミサイル旋回性能	导弹的追尾性能。
チャージ完了时间	KOJIMA 类武器的蓄力时间。
チャージ消费 KP	KOJIMA 类武器蓄力时需要消费的 KP
ブレードレンジ	光剑的剑身长度，越长越容易命中。

另外在实弹系武器中还有“弹单价”设定，也就是单颗弹药的成本，这些在每次任务结算的时候都要回被归入扣除资金中。





通过不断测试个人感觉本作的评价系统主要标准就是机体的被伤害程度以及每个任务的耗弹量，如果能在任务中保证机体的 AP 维持在 85% 以上，即可拿到 S 级评价。这个还只是个人测试得到的，并没有官方证实。

主要武器分类介绍

枪械系

枪械的合理搭配在游戏中显得至关重要，有些目标不同的任务会需要完全不同的武器搭配。而且部分武器的弹数限制在本作中也更加显出了它的地位。



RIFLE

最大的特点就是安定。不错的攻击力、PA衰减和PA贯通，不错的射击间隔和弹速，不错的命中率，中近距离能够稳定输出伤害的武器。但是虽然都不错，但是使用的频率并不及其他类型武器高。

SNIPER RIFLE

远距离向狙击枪，高攻、高弹速、高PA贯通，但射击间隔相当，近距离作战非常糟糕，而且弹数不是非常充足，在面对重型高实弹防御机体时，续战力不甚理想。

MACHINE GUN

机枪。单发攻击力基地，但依靠高射速有着不俗的PA衰减能力，一旦近战被粘上，很容易PA护罩被迅速打空。弱点是对300距离以上的敌人效果非常差，属于典型的近战武器。



GATLING GUN

格林机枪，也就是火神炮。同机枪比单发攻击力稍高，且没有换弹夹的概念，扳机可以一按到底，火力非常猛烈。但近战反而不是非常得心应手，而且弹药消耗量惊人让持续作战能力大打折扣。

BAZOOKA

火箭炮。高攻击力、高PA贯通、高冲击力，但介于重量和射击反动，因此往往都是重量机的专利，射击间隔不错，可以产生不错的爆发力，但弹速较低，距离稍远，命中率就会急剧下降。新增的扩散火箭炮开火时同时射出4发子弹，虽然提高了命中率，但威力却下降了不少。

SHOT GUN

霰弹枪。典型的近战武器，虽然单发威力不高，但如果同时命中多发，威力相当可观，同时对PA护罩也有较好的衰减效果，往往近战时全命中1到2次，对手的PA护罩就差不多了。缺点同样是无法应对中远距离。



HAND GUN

手枪。射击间隔让人感到相当诡异，适合作为格纳武器，在主武器弹尽粮绝的时候拿出来撑场面。

LASER RIFLE

镭射步枪。较高的攻击力、PA衰减较差但PA贯通力极好，也因此让人产生攻击力相当高的感觉。弹速较高，并期望在近战是也能保持良好的命中率。发射时消耗EN需要注意。

RAILGUN

轨道炮。拥有极高的弹速，而且威力也让人满意。本作增加了弹数，值得信赖。需要注意的时，虽然属于实弹系武器，但射击时需要消耗EN。

PLASMA RIFLE

等离子步枪。高攻、低PA贯通、高衰减，弹速也只能说一般，最多用来近战消PA护罩。





GRENADE

榴弹炮。高攻击力、高PA衰减、高PA贯通，且爆炸时会产生威力不俗的大面积杀伤效果，因此命中率也相当高，非常适合居高临下的地面轰炸。但是缺点也非常明显，重量偏高、射击反动也较大，弹速较低，弹药数也不多。

HI LASER RIFLE

高能镭射步枪。同EN步枪相比，攻击力和PA贯通都上了一个台阶，但是却限制了接近战时的发挥。射击间隔也比EN步枪来的高，虽然单发火力强悍，但一段时间的伤害输出反而较低。



PULSE GUN

脉冲枪。同一般EN武器不同，它的PA贯通力较低，但PA衰减较高，射击间隔较短，一般作为格纳武器使用。

HAND MISSILE

腕部导弹，性能没有特别的，弹数略少，需要当心自爆。

HAND ROCKET

腕部火箭，无法锁定，须依靠画面中央的准星进行手动瞄准。

BLADE

我喜欢称其为“打桩机”，用它会让我想到《机战》中的“古铁巨神”。重量和EN消费非常小但是有弹数限制，却拥有着惊人的攻击力，被打中不死也残废了。但非常非常非常……难用！不仅因为攻击判定非常之小，而且地面攻击后无法用通常BOOST或QB取消硬直，总之用它来对付大部分AF还是非常舒坦的，但是与AC对战时不推荐使用。

LASER BLADE

光剑。高EN消耗，挥动时需要消耗大量EN，攻击力也相当不俗，以切到敌人的持续时间来决定伤害，手腕的EN武器适正数据会影响光剑的威力。另外，本作在FCS锁定敌人之后，根据FCS的光剑锁定距离，发动光剑攻击时能够产生一定程度的追尾效果。根据按下攻击键的时间长短，机体向前冲刺的距离会产生变化，而冲刺的速度则由MAIN BOOSTER的QB出力决定。根据机体脚的不同，光剑的挥舞姿势也不同，产生的伤害也有天壤之别。

KOJIMA RI

小岛粒子步枪。可蓄力，发动蓄力时消耗EN和一定的KP，最大可蓄到三段，蓄到最大时攻击力可达到原先的十倍，一发足以秒杀任何敌满血AC（最新的1.6规则一发已经无法再秒杀了）。弹速不是很快，所以近距离发射命中率会比较高，但是仅仅两发的备弹让它成为了不折不扣的“最后的王牌”

游戏中快速转身有一定的技巧性，简单说来就是紧急回避+右摇杆，但是如果在按左摇杆的时候，是无法转身的。只有放开左摇杆，进行紧急回避才能够快速转身。

导弹系

导弹在本作中的地位相当高。在没有PA护罩的情况下被大量导弹命中是件非常可怕的事情。同时，在这一作中发射导弹时，导弹如果还未完全远离自己即被打爆的话，是会伤到自己的，效果等同于发射的导弹打在自己身上。因此，一些齐射类的导弹在发射时要留意自机体的被弹情况，若被密集火力压制，最好不要冒险发射……



MISSILE

标准型导弹，分16连和弹仓两种，16连是以单发形式连续发射16发，而弹仓则是以8发齐射的方式连射两次。追尾性能和加速度都中规中矩。注意使用弹仓类导弹时需当心被打爆。



HIGH SPEED MISSILE

高速导弹。攻击力较标准型高，加速度也要高的多，单枚发射连续发射8枚。因为速度较快，追尾性能有所不足，因此不推荐在近身缠斗时使用，对远距离敌人的效果尚可。

KOJIMA MISSILE

基本性能和核差不多。但是伤害方式是在命中后使敌人PA一定时间内不停减少。分普通发射和垂直发射两种。

SPREAD MISSILE

分裂导弹。射出一枚导弹，在接近目标后分裂成若干具有较弱追尾能力的子导弹。飞行速度较慢，单发射出容易被察觉并击落。子导弹全弹命中威力非常可怕，建议远距离使用。WG分裂例外，它即使分裂后仍然具有较弱的追尾效果，但因为分裂后飞行时间过短，非常容易被机动型机体甩开。



VERTICAL MISSILE

垂直导弹。因为其追尾过程只在垂直发射后一定高度才开始，所以基本没有自爆伤到自己的危险。对近远程敌人的效果都还可以，相对来说更适合近战。

VTF MISSILE

近接引信导弹。高攻击力并且高PA衰减。飞行到目标附近时爆炸，以爆风对敌机进行伤害，这时跟进后补射会起到不错的效果。但是容易自爆，使用时需谨慎。



LARGE MISSILE

巨型导弹，俗称"核"。高攻击力高PA衰减高PA贯通高追尾能力，杀伤面积极大，但飞行速度低下，可以在多人混战时候扔一颗出去碰运气。这同样是容易被打爆的导弹，一定要小心，被这个爆一下可不得了……

HIGH ACT MISSILE

高机动导弹。攻击力比标准型高，旋回追尾能力非常出色，但因为加速度较低，容易被运动性高的机体加速甩开，对远程敌人的效果也不甚理想。



SCATTER MISSILE

扩散导弹。类似分裂导弹，但它不射出母弹而是直接射出大量子导弹，近距离压制时效果非常出色，但非常容易被打爆。

PM MISSILE

爆发规模非常优秀的导弹，因为发射方式独特，所以回避较难，但攻击力并不很高。建议和其他导弹混用。

AS MISSILE

无须锁定，发射后对任何可攻击目标进行追尾攻击，包括敌人射出的导弹。

分支路线简要介绍

本作共有三个结局共42个任务，三条游戏路线分别为企业连路线、ORCA旅团路线以及屠杀人类路线。

在游戏一周目时，无论怎么选择任务，都只能打出企业连路线结局。游戏分支要在二周目的时候才开始出现，第一个分支出现在第二章最后一个任务，同时出现ホワイト・グリット击破和ラインアーク防御两个任务，选前者即留在企业连路线，选择后者，即进入ORCA旅团路线。进入ORCA旅团路线后，在第三章的一开头，会出现アルテリア・ウルナ破坏任务，完成此任务后，玩家即被认可加入了ORCA旅团。

第二个分支出现在第三章最后的アルテリア・カーパルス防御和アルテリア・カーパルス袭击这里，选前者即重新回到企业连路线，后者则为继续ORCA旅团路线。

第三个分支为ORCA旅团路线内的分支，在第三章结束后保证自己还在ORCA旅团路线中，第四章一开头会有卫星轨道扫射炮防御和クレイドル03破坏，前者为ORCA旅团路线结局，后者为屠杀人类的结局。

另外，游戏中可以不断挑战各路佣兵的AC，如果赢得挑战的话不仅会有丰厚的报酬，还能得到更好的装备。另外，排名在不断提前的过程中还能解除几个成就。虽然一共有42个AC可以挑战，但是在一周目时只能挑战30个。在游戏二周目时的第二章结束选择ORCA旅团路线，完成第三章的第一个任务之后，除了得到该势力认可外，还可以挑战ORCA旅团的12个NEXT，也就是挑战名单中的最后12个AC，能捞到不少好东西哦！





特别补充：本作中加入了一种全新的攻击方式，就是KP爆发，在开场CG中就是以这种攻击结束的。不过在游戏中想要使用此种攻击需要装配具有"KP爆发"机能的核心部件才可以，具体的操作方式为左右武器切换键加OB发动一起按下。此攻击的攻击力非常可观，但是同样在使用时玩家需要付出一些代价，那就是自身机体的KP和EN都被清零，如果没有将对手置于死地的话，这时候只要被他攻击了，就要做好被秒杀的准备了。

玩后杂感

这实在是一场畅快淋漓的战斗。可以说本作在《装甲核心4》的基础上将难度进一步提高了，新加入的VOB系统使得整个游戏的速度感有了进一步的飞跃！而一直让我赞不绝口的对AF战可以说是整个游戏精髓中的精髓。当将这些恐怖的东西变成一堆废铁时，那种惟我独尊的感觉实在是让人难以忘怀。本作依然有一个很棒的故事，而在以自己为主线经历完这个故事的时候，你找到属于自己的Answer了么？

有朋友做了个简单的计算，三个结局就已经需要三周目，同时在第四章的クレイドル03防御和卫星破坏炮袭击这两个任务只能二选一，因此若要打出全任务，顺利的话也需要五周目才行，看来玩任何游戏都需要耐心啊。

文 炎骑士 美编 NINA



完成大奖赛所需时间：约3小时

通过专用方向盘来感受甩尾的感觉，那实在是太棒了！虽然长时间握着方向盘难免会有些累，但融入游戏之后的乐趣可以让你忘掉一切！

说真的，如果没有尝试多人竞赛的模式，那实在是太遗憾了。尽管游戏中的单人模式相当耐玩，但要想真正体会到喧闹的游戏气氛，就非得尝试多人游戏不可！

就算你是竞速游戏的高手，在这里也不见得能够称霸赛场。游戏中总能出现意想不到的结果，从第一名瞬间滑落到末尾的情况十分常见。不过，这也让游戏更加耐玩，更加有趣。

游戏的网络对战模式也设计得相当不错，通过互联网与世界各地的玩家切磋技艺可是相当锻炼人的！

马里奥赛车 Wii	Nintendo	竞速
Mario Kart Wii		日版
2008年4月10日	1～12人	5800日元
对应Wii方向盘		对应玩家年龄：全年龄

操作篇

在这款游戏中，玩家可以尝试多种不同的操作方式，除了用专门的方向盘框体固定单独的Wii遥控器进行控制之外，还可以采用双节棍遥控器、NGC手柄以及经典手柄来进行游戏。有条件的读者不妨将这四种控制设备集齐，逐个体验一下。

Wii方向盘

采用方向盘周边固定Wii遥控器的方法来控制赛车，这便是任天堂官方推荐玩家使用的方法。如此一来，玩家就可以体会到更为真实的赛车感受了。当然，如果没有Wii方向盘，那么玩家也可以直接向握持Wii遥控器进行游戏，只是手感稍微差了那么一点。



键位/动作	作用
A键	后方视点
B键	减速
十字键	使用道具
＋键	暂停、系统菜单
1键	减速
2键	加速
左右倾斜方向盘	控制赛车方向
挥动方向盘(跳跃中)	特技动作
挥动方向盘(乘骑摩托时)	抬前轮

双节棍遥控器

使用双节棍遥控器来操纵赛车的方式比较适合多人竞赛，因为不用像使用方向盘时那样作出大幅度的动作，在多人聚集在一起进行游戏时不至于误伤到他人。相比采用方向盘的方法，使用双节棍遥控器的方法更像是在驾驶战斗机。

键位/动作	作用
A键	加速
B键	减速
＋键	暂停、系统菜单
C键	后方视点
Z键	使用道具
摇杆	控制方向
挥动遥控器(跳跃中)	特技动作
挥动遥控器(乘骑摩托时)	抬前轮



NGC手柄

键位	作用
摇杆	控制方向
十字键(跳跃中)	特技动作
十字键(乘骑摩托时)	抬前轮
START	暂停、系统菜单
L键	使用道具
R键	减速
A键	加速
B键	减速
X键	后方视点
Z键	后方视点

为了照顾NGC平台前作的玩家，本作对应NGC手柄的控制方式与以往基本没有太大的变化，可以让老玩家很快熟悉操作。



经典手柄

如果你拥有经典手柄，那么同样可以用来在这款游戏中驾驭赛车，它将给你带来最为传统的赛车游戏感觉。经典手柄的键位布局与NGC手柄较为接近，因此操作方法比较相似，用惯了NGC手柄的玩家同样可以很快熟悉经典手柄的操作方式。

键位	作用
左摇杆	控制方向
十字键(跳跃中)	特技动作
十字键(乘骑摩托时)	抬前轮
＋键	暂停、系统菜单
L键	使用道具
R键	减速
X键	后方视点
ZR键	后方视点
a键	加速
B键	减速



©2008 Nintendo

模式篇

大奖赛模式
グランプリ



大奖赛模式是游戏中最为基本的模式，在这里，玩家需要依靠自己的力量挑战各个赛道。大奖赛模式中分为八个杯赛以及三个基本的级别。这其中的八个杯赛分为原创赛道(第一行四个杯赛)和经典赛道(第二行四个杯赛)两大类。在游戏初期，只有四个杯赛可供玩家选择挑战，当达成一定条件后，就可以将剩余的四个杯赛完全解锁。关于解锁隐藏杯赛的方法，将在后面的赛道介绍中详细说明。

50cc级别

在这一级别的比赛中，参赛的车种只有传统的卡丁车，并且车速相对较慢。对于初次接触《马里奥赛车》的新手来说，选择这个级别进行游戏无疑是最好的选择。由于对手的能力相对较弱，所以比较容易超越，可以说是教学级别的比赛。



100cc级别

进入这个级别的比赛后，传统的卡丁车就不能再被使用了，取而代之的是第一次登场的摩托车。相比50cc的小排量级别，100cc级别下的赛车拥有更高的速度和爆发力。对手的能力被提高了，玩家获得比赛胜利的难度自然也就增大了许多。



150cc级别

在当前的三个级别中，150cc级别比赛中的赛车车速是最高的，在游戏中，玩家需要尽可能减少失误的次数，否则很有可能在瞬间将已经取得的优势拱手让给他人。此外，在这个级别中，玩家可以选择卡丁车与摩托车，针对赛道特点选择性能不同的赛车也显得格外重要。



如果能够在三个级别的全部八个杯赛中均夺得奖杯(冠亚季军)，那么还可以开启相对应的隐藏级别，它们分别是：50cc卡丁车与摩托车级别、100cc卡丁车与摩托车级别以及镜像级别。在开启了前两个隐藏级别之后，玩家可以在相对应的比赛中任意选用卡丁车或摩托车，而在镜像级别中，全部的赛道都会与常规赛道相反。

限时模式
タイムアタック

这个模式可以被看作是为了让玩家挑战自我极限的修行模式。限时模式中的所有赛道与大奖赛模式中的赛道完全相同，两者之间的差别仅仅在于前者中不会出现道具箱，更不会有多达十一名的竞争对手。玩家在这个模式中惟一可以使用的道具只有三重加速蘑菇。并且，如何充分发挥三重加速蘑菇的作用也将变得十分重要。需要指出的是，在限时模式中，每条赛道中都会有一名标准的幽灵选手(スタッフゴースト)与玩家比赛，如果能够在一定的时间内跑完三圈赛程或者超过标准幽灵选手的成绩，那么还能解锁拥有更强能力的快速幽灵选手。



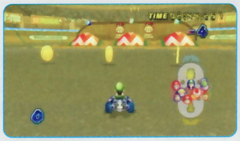
竞速模式
VS



相对前面的两种游戏模式，竞速模式的自由度要高上许多。在这里，玩家不仅可以在个人赛和团体赛之间作出选择，还可以按照自己的意愿修改比赛规则。诸如比赛对手、道具的种类以及比赛的赛程等等均可以随意变更。在这里，玩家除了可以独自与AI选手进行比赛之外，还可以叫上朋友们进行热闹的竞速赛。本模式最多支持四人同时游戏，比赛的趣味性因此而大幅度增加。

对战模式
バトル

在这个模式下，玩家将体会到最为另类的驾驶体验。虽说是赛车游戏，但这个模式中的比赛实际上更像是捉迷藏式的双方混战。玩家在这个模式里可以选择加入一方阵营，然后通过各种道具与对手展开战斗。比赛的场地也不再是之前的竞速赛道，而是方形的独特对战平台。



对战模式分为气球破坏战和抢夺金币两个小游戏。前者需要玩家尽可能多地在规定时间内破坏对方的气球，而后者则需要玩家在限定时间内得到更多的金币。

多人游戏



这一游戏模式是专门独立出来为多人同乐而准备的。同单人模式中的竞速模式类似，进入多人游戏模式后，玩家可以按照自己的意愿选择赛道进行比赛，最多可以允许四名选手同场竞技。



网络对战
マリオカートチャンネル

如果玩家厌倦了与AI选手进行比赛，那么网络对战完全可以满足玩家的挑战欲望。进入网络对战模式后，玩家不仅可以与远方的好友互相发送邀请信息进行对抗，还可以加入大规模的竞速比赛。此外，本作还支持全球范围内的网络排名。玩家在单机模式下以及网络对战中取得的成绩数据将会通过互联网直接上传到任天堂官方的服务器上，玩家的名次会直观地显示出来。可以说，网络对战是最能够促进玩家之间交流和成长的游戏模式，有条件的玩家一定要多多尝试！





小贴士 游戏中提供给玩家两种控制模式：自动甩尾与手动甩尾(オートドリフト&マニュアルドリフト)，如果想锻炼自己的驾驶技术和体会到甩尾的乐趣，就一定要选择手动甩尾。

道具篇

功能各异的道具是这个游戏系列中的特色所在，本作中的道具数量更是达到了十五种之多，现在就让我们了解一下这些道具的用途。

香蕉皮
踩到香蕉皮的车辆会立刻减速并原地打转，可以配合方向键向前或后投掷。游戏中亦存在三个一组的香蕉皮道具。

小炸弹
具有延迟爆炸效果的大威力炸弹，可以配合方向键向前或后方投掷，爆炸后可以产生大范围的爆风，中招的选手会立刻摔倒并伴随短时间的硬直。

墨斗鱼
使用墨斗鱼之后，名次排在当前选手之前的对手会变得浑身漆黑，视线亦会受到影响。

闪电
使用闪电之后，全部对手均会立刻变小，速度也会相对降低。

绿龟壳
不具备追踪能力，命中对手后会令其立刻摔倒并带有短时间的硬直，可配合方向键向前或后方投掷。游戏中亦存在三个一组的绿龟壳道具。

加速蘑菇
使用后会令角色在短时间内提高速度，只能使用一次，是追赶和超越对手的利器。游戏中亦存在三个一组的加速蘑菇道具。

无敌星
使用无敌星之后，角色会在一定时间内周身闪烁金色的光芒，并伴随有加速的效果，此状态下撞到的敌人会立刻摔倒并伴随短时间硬直，一些障碍物也可以在此状态下被撞飞。



红龟壳
具有一定的追踪能力，命中对手后会令其立刻摔倒并带有短时间的硬直，可配合方向键向前或后方投掷。游戏中亦存在三个一组的红龟壳道具。

超级加速蘑菇
使用后会令角色在短时间内提高速度，可以在一定时间内多次使用，是十分实用的加速道具。

变大蘑菇
使用变大蘑菇后的选手会在短时间内处于无敌的巨人形态，赛车的速度也会有所提高，此时如果撞到对手，那么对手就会被踩扁，其速度也会降低。

闪电云
获得此道具的角色会在头顶出现一朵闪电云，此时如果能够接触到其他选手，那么闪电云便会转移到对方身上。一段时间后，闪电云会发射闪电击中当前的携带者，令其身材变小、速度变慢。

蓝龟壳
最强的龟壳，具有极强的追踪能力，专门攻击排在赛道第一位的选手，命中后会发生大范围爆炸，爆风波及到的角色同样会受到伤害。

超级炮弹
超级炮弹可以算得上是游戏中的无敌道具，是具有一发逆转的利器。发动后，角色会立刻变身为炮弹，并且自动沿着赛道作高速飞行。超级炮弹撞到的一切角色均会立刻摔倒并伴随短时间的硬直。

地震箱
地震箱发动后，名次排在前面的对手会降低车速并伴随原地打转，身上的道具也会掉落。

伪道具箱
释放后的伪道具箱会停留在原地，撞到伪道具箱的选手会立刻摔倒并伴随短时间的硬直。伪道具箱可以配合方向键向前或后方投掷。

技巧篇

虽说《马里奥赛车》系列”有别于其他竞速类游戏的之处就在于极易上手的操作方式，但这并不意味着游戏的玩法就缺乏变化。事实上，如果想要在这款游戏中始终处于不败之地，那么就一定要将各种技巧运用自如。接下来就让我们一起来了解一下本作中的各种实用技巧吧。

技巧1 加速启动

在每场比赛开始前的倒数读秒过程中，只要在从“2”过渡到“1”的一瞬间按下加速键并保持按住，那么在比赛开始后，玩家的赛车就会以较快的速度启动。需要注意的是，如果慢了半拍，那么就无法发动加速启动的技巧；如果过早按下



加速键，那么在比赛开始后，玩家的赛车不仅不会加速冲出，反而会暂时性地趴窝。

技巧3 甩尾加速

只要持续保持甩尾的动作一段时间，赛车的排气口就会喷出蓝色的火焰，此时只要停止甩尾，赛车便会加速行驶。如果玩家驾驶的是卡丁车，那么在出现蓝色火焰后继续保持甩尾动作，排气口就会喷出桔黄色的火焰，从而发动超级甩尾加速。需要说明的是，发动甩尾加速的前提是需要玩家事先选择手动档甩尾（マニュアルドリフト），否则是不会实现甩尾加速的。



技巧2 甩尾转弯

游戏中的许多赛道均设置了弧度较大的赛道，普通的加速行



驶是无法顺利通过这些赛道的，这时候，甩尾就成为了最有效的转弯手段。其实，甩尾技巧是十分容易实现的，只要在加速转弯的同时按下减速键，就可以令赛车作出与行进方向不同的甩尾动作。熟练掌握好甩尾的时机即可轻松通过绝大多数弯道。在遇到多重弯道时，熟练的甩尾技巧可以发挥巨大的作用。

技巧4 抬后轮

抬后轮的技巧仅适用于摩托



车，只要在加速行驶过程中输入相应的操作即可（视各种操作方式而发生变化）。抬后轮的好处在于可以适当提高车速，但它的缺点也比较明显，那就是在发动状态下无法自如调整赛车的方向。不过好在可以通过输入减速指令来取消这个动作，为了稳妥起见，还是尽量在笔直的赛道上使用这个特技吧。

小贴士 道具的使用是相当有学问的。比如，在滑跃起跳点的边缘放置一块香蕉皮，那么只要被对手踩到，不仅会立刻原地打转，更可能直接跌入下面的深渊，从而进一步拉大与自己的距离。

技巧5 跳跃特技



游戏中有相当多的跳跃点存在，当赛车从这些跳跃点飞出的一瞬间迅速输入特技指令（视各种操作方式而发生变化），那么玩家当前操纵的角色便会作出一些夸张的特技动作。跳跃特技的优点不仅仅在于丰富视觉效果，更可以在发动之后的落地瞬间令赛车加速，因此是相当实用的技巧，一定要多多运用。

技巧6 跟随气流

在于其他选手的赛车伴行时，如果能够保持跟在对手的赛车身后



一段时间，那么就可以令自己的赛车借助气流加速冲刺。运用此种技巧加速的赛车不仅可以在短时间内超越对手，更可以将对手撞飞。所以，在相持阶段时，一定要想办法跟随在对手的后面实现快速冲刺。相反，当有对手尾随在自己身后时，就要尽可能调整自己的行驶方向以破坏对手企图加速冲刺的机会。

技巧7 瞬间加速

在停车状态下同时按下加速和减速键一段时间，可以令赛车在瞬间获得较高的启动速度，如果按下两个按键的时间较长，还可以发动蓝色火焰的冲刺加速。此外，如果自己的赛车不小心跌入悬崖，那么在重新落地的瞬间按下加速键，同样可以令赛车获得较高的启动速度。



技巧8 保留道具

通常情况下，每个角色只能一次保留一个道具。但是，如果保持按下道具键的状态，便可以将当前的道具挂在车尾，这样一来便可以在保留原有道具（对部份道具有效）的前提下获得新的道具了。



技巧9 巧躲龟壳

玩家在比赛过程中经常可以遭到来自对手的龟壳袭击，这其中有



毫无目的的绿龟壳，也有具有一定指向性的红龟壳，更有恐怖的蓝龟壳。对付前两种龟壳，最好的办法是手上持有龟壳或香蕉皮一类的道具，将这些道具挂在车尾，即可抵消袭击。至于蓝龟壳的躲避方法，只能掌握好时机运用甩尾冲刺来实现，需要十分高的技巧才行，更有一定的运气因素存在。

技巧10 削弱地震箱的作用



如果使用了地震箱，那么很大范围内的对手都会降低车速。对付这种道具，只要在其最后一次发动地震的瞬间快速输入特技动作指令（视各种操作方式而发生变化），即可让自己的赛车迅速恢复到加速的状态。不过，即便是如此，原本带在身上的道具还是会不可避免地被震掉。

赛道介绍

本作的大奖赛模式中共有8个不同的杯赛，其中的每个杯赛中包含4条赛道。这意味着，游戏中总共有32条赛道供玩家反复挑战！这其中，有4个杯赛是作为隐藏元素存在于游戏中的，玩家只有达成必要的条件才能够解锁隐藏的杯赛。需要说明的是，游戏中的3个基本级别中的各个杯赛需要分别解锁，各级别中隐藏杯赛的解锁条件是相同的。

蘑菇杯 キノコカップ

出现条件：初始杯赛

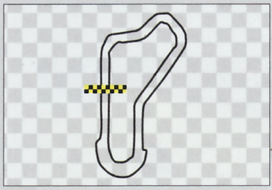




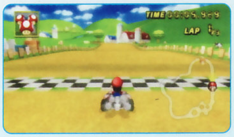
ルイージサーキット

这款赛道的地形是游戏中最为简单的了，只要稍微注意一下弯道即可轻松行驶。终点之前的弯道上设有多个加速点，善加利用足以反超对手。





モーモーカントリ



乡间农场的赛道地形略微复杂了一些，玩家需要时刻保持自己的赛车处于黄土赛道之中，如果不慎驶入两旁的草地上便会减慢速度，并且无法作出甩尾动作。除了需要注意弯道之外，赛场上最令玩家头痛的就要数三五成群出现的奶牛了，只要一不小心撞上这些行动散漫且毫无规律的动物，原本保持的领先优势就很可能不复存在，一定要设法避开。





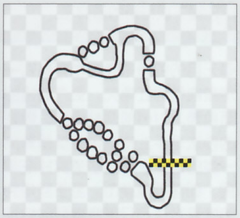


小贴士 在选用摩托车的前提下，如果在使用了加速蘑菇道具的同时迅速抬起前轮，还可以令加速的时间维持得更长。

キノコキャニオン



相比之前的农场地形，这里要显得更加复杂一些，赛道上多处位置的护栏均有破损，并且这些没有护栏的地方还伴随着大弧度的弯道，如果不能在之前把握好甩尾的时机，就极有可能跌入悬崖。此外，赛道的部分段落由巨大的蘑菇组成，驶入这个区域时需要注意把握行驶的方向，否则同样可能跌入谷底。蘑菇路段中的红色蘑菇具有弹跳的特性，利用此处的弹跳机会可以多多作出特技动作，借以取得高评价。



キノピオファクトリー

作为蘑菇杯赛的最后一个赛道，工厂的复杂环境是比较考验玩家的。场景中有多处加减速的传送带，需要看准时机多多利用。一些机关的活动也是比较有规律的，只要多加练习即可轻松应付。





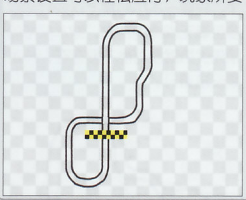
火花杯 フラワーカップ

出现条件：初始杯赛

マリオサーキット

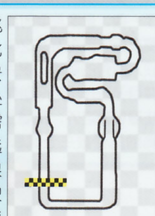


本赛道的难度不大，八字形的场景设置可以轻松应付，玩家所要注意的仅仅是拴在路边的一只铁球狗，千万不要栽在它上面。在遭遇它之前的位置有一处隐藏的起跳点，从这里行驶不仅可以避开铁球狗，还能轻易超越对手。



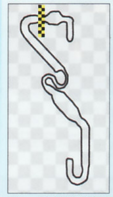
ココナッツモール

这款赛道的地形比较复杂，接连出现的多重分支路线可以让玩家组合出多种行驶路线。如果想在这里获得好成绩，不仅需要熟悉各个分支路线的地形，还需要活用场景中的起跳点。此外，场景中的两处传送带需要注意选择，如果逆向行驶则会令速度大幅度降低。此外，终点前的三处障碍也要小心，当心不要撞上移动的车子。如果掌握好时机，由这里的三个加速点完全可以反败为胜。





DK スノーボードクロス



选择这个雪地的场景对于许多新手来说是十分头痛的决定。其实，只要掌握好甩尾的时机，活用赛道两侧的纵向加速点，完全可以玩转这个地形。在通过场景中出现的两处大弧度弯道时，需要把握好甩尾的时机，以避免掉落悬崖。利用丘陵地段的起跳点可以作出特技动作以获取高评价。经过积雪路段时则需要借助赛道两侧的纵向加速点。



ワリオこうざん

矿山的地形比较考验玩家的操作技巧，这里的多处地段均没有护栏，在途经高低起伏的轨道时很容易冲下悬崖。进入隧道口时会遇到两队蝙蝠的干扰，撞上它们会略微降低车速。赛场上惟一的一处分支在进入隧道之前的位置，行至此地段时还会遇到许多矿车，当心不要追尾。





星星杯 スターカップ

出现条件：在当前级别中的蘑菇杯及火花杯中分别获得奖杯

デイジーサーキット

此处场景的特点在于大量存在的弯道以及随处可见路障。所幸，玩家不需要对这些路障过于担心，即便撞上它们也不会有明显的减速，行至此处时只需要注意不要跃上两侧的石子路面，否则会迅速降低车速。赛道中的八字形路段容易让玩家产生“找不到北”的感觉，当心不要顺着弧线走上逆向。

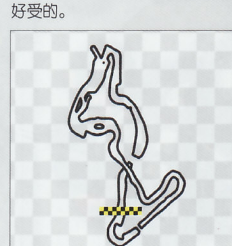




ノコノコみさき

这个赛道颇有“水帘洞”的味道，场景中的激流路段可谓九曲十八弯，十分考验玩家对甩尾技巧的掌握程度。需要注意的是，这一路段中的激流具有极好的加速作用，一定要善加利用。在随后的隧道中，除了要继续活用激流带来的速度加成之外，还要注意避开旋转的闪电球，被击中的滋味可是相当不好受的。



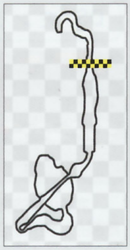


小贴士 游戏中的一些盘山赛道是可以通过加速蘑菇飞跃悬崖的。不过，由于低排量级别(50cc)中的车速过慢，因此即便使用了加速蘑菇也不见得能够成功飞跃。这样的捷径只能在高排量级别中才能够成立。

メイプルツリーハウス



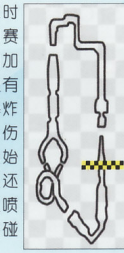
盘根错节是树洞地形的最大特点，行至大炮之前的路段和随后的树藤处均为弧度较大的弯道，在这两个位置如果不能掌握好甩尾的时机，则很有可能掉进悬崖。赛道中有一段路上会出现两只巨大的毛毛虫，当心不要撞到它们。



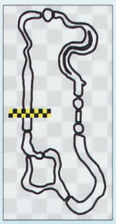
クッパキャッスル



库巴的城堡中布满的各种危险的机关，行驶在赛道前半圈时需要留心不时下落的大石，随后面对库巴吐出的火球时还要巧妙利用赛道两侧的纵向加速点，否则极有可能被火球爆炸产生的爆风伤到。在回到起始点之前的路段还有大量的岩浆喷泉，当心不要碰到。



グラグラかざん

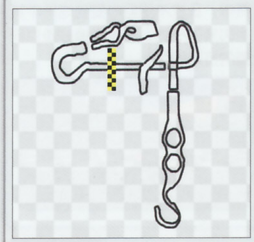


遍布的熔岩是这个赛道的可怕之处，玩家在这里稍有不慎就会掉进岩浆池。起始点前方不远的弯道处会在一圈过后出现塌方，需要注意。随后的熔岩洞中的大弧度弯道也需要一气呵成式的甩尾才能顺利通过，而随后的具有活动效果的地段只要沿着笔直的路线行驶即可轻松通过。返回起始点之前有一处分支，这一路段有随机落下的火球，需要灵活躲避。



レインボーロード

绚丽的彩虹赛道足以让第一次见到如此场景的玩家陶醉其中。不过，只要跑上一段路程，就会体会到其中的凶险。这个赛道的大多数路段均没有护栏，并且，由于具有漂浮的效果和大量的弯道，所以稍有不慎便会冲下赛道。在途经八字形路段时，如果对自己的驾驶技巧没有信心，那么不妨降低速度沿着弯曲的赛道甩尾通过，否则在冲上两侧的纵向加速点之后极有可能跌入宇宙空间。



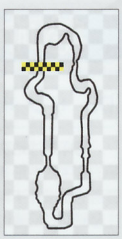


皇冠杯 スペシャルカップ

出现条件：在当前级别中的星星杯中获得奖杯

カラカラいさき

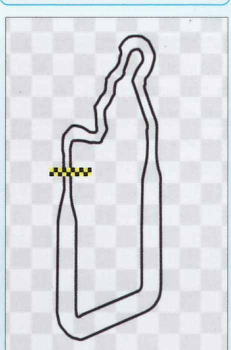
这个沙地性质的赛道不仅有连续的弯道，而且还有不少的仙人掌干扰玩家，当心不要撞上。进入墓室之前会有多根即将倒下的石柱，



当心不要被砸到。如果石柱已经倒下，那么还可以利用它们来作特技。墓室路段的赛道两侧会有大量的沙地，如果不慎驶入其中就会减慢速度，通过这里最好的办法就是利用赛道两侧上方的纵向加速点来迂回前进。



ムーンリッジ&ハイウェイ



这个赛道最令人头痛之处就在于大量出现在公路上的汽车了，玩家不仅要想方设法超越对手，还要时刻注意不断出现的汽车，撞到汽车的后果可是相当悲惨的。除了普通的汽车之外，还有一种炸弹车，撞到它后产生的爆风会波及相当大的范围。进入市区路段之后，会有多处加速点，善于利用的话可以迅速拉开与对手的距离。



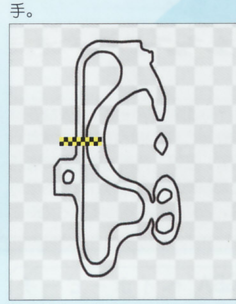
龟壳杯 こうらカップ

出现条件：初始杯赛

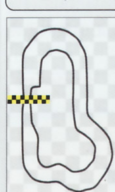
GC ピーチビーチ

这个赛道的地形以海滩为主，虽然有涨潮与退潮的变化，但路线并不复杂，只要掌握好潮汐的规律来行驶即可。在临海的一面有一条隐藏的路线，需要从之前的码头处跃起，可以用来作特技加分，只要能赶在退潮的一瞬间落地，那么不仅可以顺利回避海滩上的大嘴鸟，还能够反超对手。





カラカラいさき



架设在瀑布上的这个赛道在地形上较为缺少变化。但是这也意味着对玩家的操作要求更高。多多利用场景中的瀑布捷径可以巧妙地超越对手，不过这需要掌握良好的甩尾技巧，如果不能在适当的时候控制好甩尾，则极为可能从瀑布跌落悬崖，得不偿失。

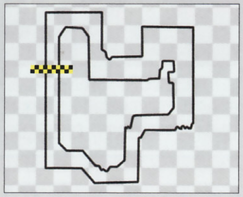


小贴士 游戏中的一些干扰因素，如食人花、铁球狗以及火球等等，尽管是可以在无敌状态下破坏的，但只要跑过赛道一圈，它们仍会复原。

SFC おばけぬま 2



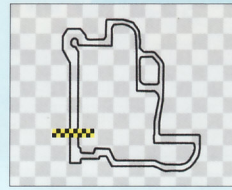
阴暗的场景画面和残缺不全的护栏是这个赛道的一大难点所在。如果不能掌握好甩尾的时机，不仅无法超越对手，还很容易跌落悬崖。对于初心者来说，在关键的弯道处适当放慢速度是最好的选择。需要注意的是，赛道中的护栏只能起到一次防护的作用，被撞到的护栏会破损，再次经过此处时便会跌入悬崖。



DS モンテタウン



滨海小镇的赛道十分有特点，赛道的大半部分均处于狭窄的小路上，在这样的赛道上甩尾转弯需要掌握好提前量，否则只能四处碰壁降低车速。在经过滨海小路时，过快的车速有可能令玩家跌入海中，一定要掌握好转弯的时间和力度。在经过吊桥时，如果能够赶上吊桥被收起，那么就一定不要放过作特技的机会。



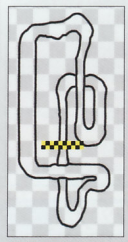
64 マリオサーキット



这个赛道的地形比较缺少变化，但难度却并不算低，弧度较大的弯道足以令初心者手忙脚乱。比赛中，玩家不用担心受到地形中其他因素的干扰，只要掌握好通过弯道的技巧即可。



GC ワルイージスタジアム



遍布的泥浆和高低起伏的地形是这个赛道的独特之处。相比其他多弯道的地形来说，这里的弯道数量虽然并不算少，但较小的弧度可以让人轻松地通过。多处存在的滑跃点一定不要浪费掉，通过作特技往往可以获得不低的评价。在经过泥浆路段时，只要巧妙利用两侧的纵向加速点，那么完全可以避免泥浆对车速的影响。至于那些从水管中伸出的食人花，只要稍微调整一下角度就可以轻松回避掉。



香蕉杯 バナナカップ

出现条件：初始杯赛

64 シャーベットランド



冰面的赛道决定了玩家需要时刻注意打滑。相比在以往的赛道上行驶，在这个赛道上不论是转弯还是超越都需要事先算好更多的提前量，否则极有可能与随处活动的企鹅撞上或者掉进冰冷的海水中。进入冰洞之后，沿着弯道的外圈行驶还可以借助多个加速点提高车速，一定不要错过。



GBA ヘイホービーチ

海滩的景色虽然美丽，但落点毫无规律的炮弹却足以让人提心吊胆。尽管这个赛道并不算复杂，但想要在上面跑出好成绩还需要不断的练习。除了留意随时可能落下的炮弹之外，沙滩上随处可见的螃蟹就成了阻碍玩家前进的最大障碍了。



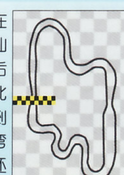


枯叶杯 このはカップ

出现条件：在当前级别中的龟壳杯及香蕉杯中分别获得奖杯

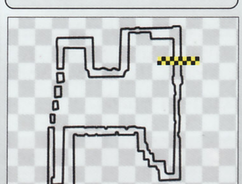
DS サンサンさばく

同样是沙地赛道，但这里比之前的金字塔地形要简单许多。几处弯道的衔接并不算紧密，只要稍微注意便可轻松通过。玩家在此处所要注意的仅仅在于四处移动的仙人掌和一圈过后出现的火球。此外，在快要回到起始点之前的弯曲路段中其实还隐藏着一条接近，尽管表面看起来是可以降低车速的沙地，但只要以较高的速度从这里笔直冲过，则可以大幅度超越对手。





GBA クッパキャッスル 3

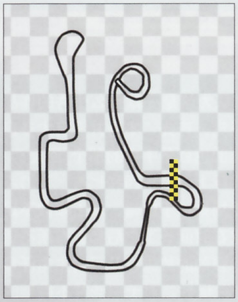


虽然同样属于库巴城堡地形，但此处的变化相对要少很多。除了在行驶过程中需要注意个别地段缺失的护栏之外，只要留意不要被落下的大石砸中即可。此外，地面暗红色的区域会降低车速，不要被其干扰到。赛道中有一侧是需要连续跳跃才能通过的路段，这里也是连续作特技赚取高评价的最好机会，不要错过。



小贴士 游戏中的道具出现虽然是随机性的，但仍然有规律可循。而这个规律则是视玩家的当前排位而定。比如，跑在第一位的选手通常情况下只能得到香蕉皮或绿龟壳，而最后一名的玩家则有更多的机会获得超级炮弹道具。

64 DKジャングルパーク



丛林的赛道并不是难度很大，这里的难点在于多处存在的大弧度弯道，稍不留神就有可能被对手超越。



GC マリオサーキット

这款赛道的难点在于几处衔接在一起的大弧度弯道，通过的时候很是麻烦，除此之外就基本上没有什么值得一提的地方了。



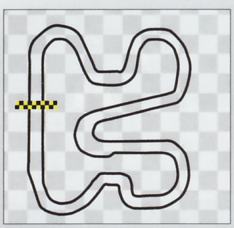
对付拴在路边的铁球狗，只要确保在赛道的外侧通过就可以轻松避开。



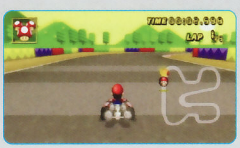
闪电杯 サンダーカップ

出现条件：在当前级别中的枯叶杯中获得奖杯

SFC マリオサーキット 3



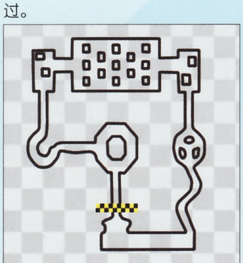
平坦的路面和大量的弯道是这款赛道的特点，虽然表面上看起来并不是难度很大，但要想玩转这个赛道，不下一番工夫是绝对不行的。想办法掌握好甩尾的时机吧。



DS ピーチガーデン

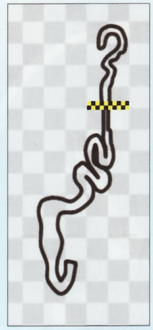


这个皇家园林的赛道虽说拥有丰富的变化，但总体难度并不大，前半圈中的多重弯道属于比较容易通过的类型。而在随后面对的迷宫式地形中，虽然有两只没有被栓牢的铁球狗，但依然可以很容易地避开。在接下来的土路上还有最后的几个拐点，只要掌握好连续的甩尾，照样可以顺利通过。



GC DKマウンテン



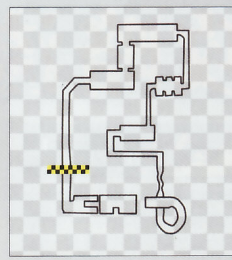


山道的地形看起来比较眩，其实，同样可以利用巧妙的甩尾技巧搞定。赛道中的难点路段在于从大炮发射到山上后的一段路，通过这里时，一定不要错过接连三处的滑跃点，这里是作特技动作赚取高评价的绝好地点，随后的赛道比较宽阔，虽然有大量的滚石落下，并不要去刻意理会。需要说明的是，此处的绿色草地和深灰色山地并不会令车速减慢，可以放心在上面行驶。在滚石地段，我们还可以设法抄近路超越对手。

64 クッパキャッスル

这座库巴城堡拥有丰富的变化，并且机关多多，但只要注意几处特别的位置，剩下的路段均可以轻松通过。场景中的弯道多为直角形式，所以一定要事先找好提前量。本地形中出现最多的障碍物便是落下的大石，躲避它们同样需要把握好提前量。在攀上城堡前的一段回旋弯道上，可以把握时机连续两次甩尾加速。随后的几处滑跃点有岩浆喷出，需要小心通过。





角色篇

这款赛车游戏中收录了大量任天堂游戏角色，这些角色按照重量级别进行了详细的划分。比如，婴儿马里奥(ベビィマリオ)就属于轻量级选手，而普通的马里奥(マリオ)则属于中量级选手，至于库巴(クッパ)自然就要划分到重量级选手中了。游戏中不仅有常见的一些角色可以使用，在达成一定条件后还会有隐藏角色出现，下面列表所示的就是这些隐藏角色的详细解锁方法。



隐藏角色

角色	出现条件
ベビィルイージ	在限时模式中解锁8名快速幽灵选手后退出游戏并重新进入
ベビィデイジー	在大奖赛模式50cc级别的全部原创杯赛中获得星级评价
キングテレサ	在大奖赛模式的50cc级别中获得星星杯赛冠军
デイジー	在大奖赛模式的150cc级别中获得皇冠杯赛冠军
ディディーコング	在大奖赛模式的50cc级别中获得闪电杯赛冠军
カロン	在大奖赛模式的100cc级别中获得枯叶杯赛冠军
キャサリン	在限时模式中挑战过16条赛道后，退出游戏并重新进入
キノピコ	在限时模式中挑战过全部32条赛道后，退出游戏并重新进入
ファンキーコング	在限时模式中解锁4名快速幽灵选手后退出游戏并重新进入
クッパJr.	在大奖赛模式100cc级别的全部经典杯赛中获得星级评价
ほねクッパ	在大奖赛模式150cc级别的全部原创杯赛中获得星级评价
ロゼッタ	在主机内有《马里奥银河》存档的前提下获得大奖赛模式50cc级别的全部原创杯赛的冠军

(本作还允许玩家使用Mii角色进行比赛，不过同样需要达成一定的条件才能解锁)

Miiスーツ A	在大奖赛模式的100cc级别中获得皇冠杯赛冠军
Miiスーツ B	在限时模式中解锁全部32名快速幽灵选手后退出游戏并重新进入

小贴士 同角色的设定一样，游戏中的车辆也是具有级别划分和隐藏要素的。由于篇幅的关系，本篇攻略中将不会登出相关的隐藏车辆，剩余的内容将会在下期补充完整。



文 P.KE86 编 地狱伞兵 美编 anubis

通关时间：10个小时

暗之领域	D3 Publisher/Digital Extremes	动作射击
多机种	Dark Sector	日版
	2008年3月25日 1人	6800日元
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：17岁以上

即使是通关以后我也并没有认为这是一款多么优秀的作品，可以说对它还是有一些失望的感觉。首先，本身并没有太多自己的独到之处，而惟一算的上创新的也就是手中的那个“回旋刃”，而当你使用起来的时候会发现实际上这个东西和匕首、飞刀没什么两样，只是造型帅一点。由于场景过于昏暗，加上帧数不足，让很多玩惯了主视角射击的玩家在时间长了之后都会有所不适。不过本作在作战时的感觉尚可，强劲的敌人以及可将主角任意秒杀的BOSS让游戏还是有一定地可玩性，对于那些并不挑剔的玩家来说，本作还是值得一试的。

攻略透解 GUIDE THROUGH

darkSector

攻略流程

操作方法

左摇杆	控制人物移动
右摇杆	控制人物转向，移动准心
十字键	选择武器，上为照明，左右为选择枪类武器，下为查看弹药持有情况。
Y	防御（第四章结束后学得）
X	装填弹药，遇到物品时长按为捡起
A	翻滚，有掩体的地方为隐蔽，配合方向键可以在数个掩体之间切换
B	近身格斗以及动作键（开门，穿过障碍等等）
LB	手雷
LT	精确瞄准
RB	射出回旋刃
RT	射击



CHAPTER 1

剧情动画中暗杀掉那名敌兵后，游戏正式开始，我们的主人公Hayden一开始只有一把手枪，左转弯来到一个房间，在里面打破箱子取得弹药，打掉门锁后继续前进。在一个拐角处听到1名敌兵和俘虏在谈话，少安毋躁，过一会儿他则会大摇大摆地背对着你走开。在墙角用暴头解决他后，可以拾取他们的武器，他们使用的是AK－74S，30发的自动步枪，而且在解决了敌兵后有充足的弹药补充，比手枪好多了。序章没有太难的地方，敌兵的AI以及准度不是很高，切换掩体逐个解决他们不在话下，中间经过一段剧情后继续战斗。需要注意的是通过楼梯走到2层后会出现一架直升机，拿机枪向你疯狂扫射，这时候要通过翻滚向前走，安全后补充下弹药走楼梯下去进行BOSS战。一开始直升机在空中盘旋，不用理会它，因为会有杂兵出来，先将他们全部解决，就剩下直升机。然后直升机会对你展开扫射，威力很大，而且它会移动，等它转换方向的时候去寻找火箭筒，然后旁边有个箱子在闪的，打开它获得弹药，这时候直升机应该开始第二轮扫射了，继续躲闪，等直升机结束扫射后用火箭筒瞄准它，锁定一会儿后发射(听声音，锁定成功会有明显的不同)，三发就可以搞定它。随后动画出现了一个很厉害的家伙，射击无效，于是Hayden拿火箭筒给他来了一下，被那家伙反弹了，随后Hayden被炸下悬崖。





CHAPTER 2

动画过后Hayden被感染，向前走，进入房间内。Hayden向同伴说明他目前的情况，随后一名敌兵进来，Hayden与其发生搏斗时变异的手生出利刃。动画过后Hayden变异的手上拥有了一把回旋刃。出了房间向前走，由于手枪没有子弹，所以只能用回旋刃和敌兵战斗。同时敌兵的武器是可以使用的，由于右手感染，所以敌兵的武器在Hayden手上使用有时间限制，过了一会就不能用了。由于Hayden还是正常人，所以说战斗过程中尽量避免近身战斗。清除掉1层的敌兵后来到2层，打开门到外面，清除掉敌兵后学习到新的能力。用新能力拿到C4后，炸开门进入房间，在某个房间掉落到下面1层。注意此处会有霰弹枪兵出现，用手枪解决掉外面的一名后，另有一名会破门而入，近身格斗，如果把他打红了则会出现提示一击必杀，另外在拐角处还有1名霰弹枪兵。下楼梯后出现大量敌兵，找个地方隐蔽好，过了一会儿出现一个大家伙，随后所有敌兵的子弹都向它招呼了过去。这里得一直用翻滚躲避，同时也要用回旋刃攻击它。一段时间后，大家伙跑了，消灭敌兵后用回旋刃打对面的按钮，把桥放下。到达对面后开门，用回旋刃打掉地板上的锁，打开地上的门后进入，本关结束。







武器升级箱：两个

1.在用C4炸药炸开门之后，升级道具就在大厅的尽头。

2.在巨人攻击之后，离开仓库，升级道具就在右侧，具体位置在一个没有钟的钟楼顶端。

©D3 Publisher



向前走，遇到敌人后开始战斗，敌人不多。全灭敌人后学到特殊能力，这个能力建议玩家多练习，对付敌兵效果很不错。接下来遇到的两扇门全部用刚



刚学到的能力打开。通过第二扇门后遭遇大批敌兵，对方不仅仅射击猛烈，而且还会扔手雷和毒气弹，而且在建筑物前还有机枪架在那里，灵活使用蓄力回旋刃，同时这里用手枪将敌人爆头还是比较轻松的，当然，从节约弹药的角度出发，用敌兵的枪也是很不错的选择。清完后在机枪前的左边找到通往地下的入口，进入后顺着路走，有一扇门要用带电的回旋刃打一下就能打开。在前面的房间里发现两个僵尸，僵尸的攻击力比较高，但是攻击速度并不是很快，采用边退边打的策略，同时配合蓄力回旋刃，一刀一个。解决完2个后，向前走一点会冒出来很多，建议迅速退回刚刚进来的狭长走道中，边退边打，免得被围攻。解决完僵尸后同样有扇门要用带电的回旋刃打开，顺着梯子下到最低部，会遇到大量的僵尸，建议清理掉之后再向前走，僵尸的跑步速度很快的。乘电梯上到地面后学会新的能力，可以通过右摇杆控制回旋刃的方向。和敌兵再次遭遇，与以往不同的是，这次出现了盾牌兵，用回旋刃破其盾牌后可轻松击倒。清理完敌兵后利用右摇杆控制回旋刃打开铁丝门后的开关。剧情后顺着这条路走，打开门后本关结束。

武器升级箱：四个。

1.用回旋刃打开第一道锁闭的大门之后，在帐篷内的桌子上。

2．在第一间有电路仪表板的屋子里，在发电机后面。

3.在电梯的那个房间。

4.在习得Aftertouch技能的那个区域，升级道具就在本区域靠左边的房间里，在一些箱子的后面。



用加强的回旋刃把门打开后来到外面，这里的钱很多，多搜索一下，右边的巷子里有个下水道盖子，那里就是地下商人的所在之处，可以升级，购买武器。继续向前走，跳下后遇到大批敌兵，消灭掉几个后会有盾牌兵出现，建议盾牌兵出现时拿把敌兵的AK-74S对着他露在盾牌外的部分射击。解决掉这一批后在广场的尽头有一把机枪，同时出现增援，这时候可以利用上一批敌兵留下的枪支来消灭这一批。清理完敌兵后，右转开门来到一座建筑物内。打开通往里面院子的门后遇到大量僵尸，多用翻滚和后退要解决他们并不困难。在1层的一个房间内让回旋刃带电，然后扔向那个闪光的红色阀门上方，之后回旋刃带火了，可以烧掉门前的黑色物质。从楼梯来到2层，然后从房间穿过，打开锁着的门，乘电梯来到3层，在前面的房间里清除几个僵尸，然后向前走，烧掉挡路的黑色物质，进入房间后在一扇门前发生动画。

结束后跳下，有敌兵向你开火，并不用理会他们，等一会儿会有个大家伙出现把他们全部干掉。在帐篷里搜刮一番后，在前方又遇到地下商人，随后进入一间房屋，里面没有敌兵，直接出门就可以了。出门后解决背对着你的那名敌兵，在这里有把机枪，可以很轻松解决所有敌兵。向前走又遇到一批敌兵，有两个盾牌兵是一起过来的，同样用回旋刃破他们防后用手枪解决，剩下的都

武器升级箱：十个

1.经过学校入口后向右转，在入口附近凹进去的小房间里面。

2.在校内一层，那个有巨大雕像的屋子里，升级道具就在这间屋子的右侧升起的地方。

3.在街道，巨人攻击的地方，在一个帐篷的后面。

4.在炮台掩体附近，在最右侧的区域。

5.在别墅里面，在别墅的顶楼看上去十分像阁楼的部分。

6.离开别墅，重生后就会出现在身后。

7.在废弃的小教堂里面，小教堂位于庭院的中心地带，即在进入墓地区之前。

8.在一个陵墓内，其中一个屋子里面有很多管道和门阀。

9.在院内，还是在另一个巨人攻击的地方，进入教堂之前。

10.地下陵墓，在和Nadia对话之后，升级道具就在旁边的屋子里面。



好解决了。走小巷继续前进，这里仅仅有一架机枪和两个敌兵而已，然后从左边的通道前进，接下来会有场BOSS战。

遇到了BOSS后，先在前方捡起火箭筒，然后收集弹药。BOSS的攻击方式很公式化，你如果按A贴着掩体的话，机枪扫射结束后它会发射炸弹；如果你躲在掩体后面没有靠上去的话，扫射结束后它会装弹，这就是攻击的时机，几发火箭弹就可以解决它，然后用它残骸的火把黑色物质烧掉进入建筑物。进入建筑物后，在2楼先打开一扇门，让回旋刃带电，随后点燃1楼的煤气管道，用这个来烧掉黑色物质，到达顶层后发生剧情。

醒来后向左拐，僵尸和敌兵正在火拼，可以等他们打得差不多了再前进。在桥的前面会出现两名盾牌兵，不用理会桥上的机枪，消灭盾牌兵后射杀机枪兵，上桥，这时候会发生大批僵尸冲过来，用火箭炮射击桥的前方使其着火便可以阻止僵尸的出现。来到墓园后，烧掉黑色物质，在这里会遇到大量僵尸，可以利用刚刚经过的通道逐个消灭，消灭后向前走左拐，土中冒出的怪物用枪解决掉，然后右拐进入教堂，同样是大批僵尸，解决后点火，然后把外面的那个柱子也点火，接下来就是把教堂门前的柱子点上火，由于在回去的时候还会遇到大量僵尸，所以并不需要把火种带着回去，点火后烧掉右边的黑色物质。在右边的通道中间还有个柱子，把火继续点上，烧掉尽头的黑色物质后，在狭长通道中发生剧情。之后解决两名敌兵进入大教堂，在这里和刚刚动画中的巨型生物发生战斗。首先要做的是让回旋刃带上火，然后向它攻击，等它掉下来的时候上前按B发动QTE，3次QTE后它就在地上跟你打了，用带火的蓄力回旋刀就可以了，胜利后学会防御技能。然后向刚刚战斗时有电的方向移动。打开地下室入口后，有一个火箭炮发射器供你练习防御技能，在子弹到来的瞬间按下Y能将子弹弹回去，建议熟练运用，后面的敌兵甚至都能用反弹轻松解决，向前进入一个通道，剧情过后要求在1分钟内走到通道最前面，同时出现僵尸，可以用枪杀出一条血路直接逃走。





有地下商人可以购物一番，用电打开前面的门后发生剧情。剧情过后出现一个机器人，先让机器人把那辆卡车炸毁，然后用火烧掉黑色物质，随后会露出有电的地方，让回旋刃带电，攻击机器人使其无法动弹，然后到其背后将敌兵拉出，自己坐上去。机器人的操作方法如下：RB是加农炮，RT是机枪，Y为对导弹干扰弹，LT为瞄准。清除完该区域敌兵后下来上楼梯，推开一扇门然后顺着铁道走，这时候学会新的能力，就是在有火和电的情况下抛出回旋刃后按下右摇杆能引发爆炸。接下来的战斗中有辆燃烧的车子，而掩体后的敌兵运用新学的技能可以轻松解决，盾牌兵也没有大的威胁。来到右边的房间推开



门，又是一些敌人，随便怎么解决吧。然后来到2层，又遇到一批敌兵，解决后到1层出仓库后发生动画。之后来到船上，向前走干掉一个狙击兵，用他的枪解决一些下面敌兵。下去后出现直升机，在弹药箱附近找到火箭筒，和序章一样，3发火箭弹解决问题。从炸开的缺口跳下去后往前走，在此过程中只有一个僵尸出现，然后发生剧情，10分钟内逃离那里，先爬上梯子，之后向前走，路上的僵尸建议清除掉，大门用带电的回旋刃打开，第一扇不难，后面的两扇都要使用右摇杆来控制其穿过中间有狭长缝的铁丝网使其带电，10分钟很充裕，慢慢来是可以过去的。

武器升级箱：四个

1.前方的桌子上。

2.船的甲板上，即第一场战斗结束后，升级道具就在右侧，留意一下即可看到。

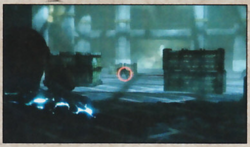
3.打掉直升机，下船后按动开关进入的房间的左侧。

4.即将结束本关时，升级道具就在上层。

视角决定动作　有些地面的木箱都是有武器弹药的，主人公会有手抢和脚踢两种动作，使出那种动作取决于你的视角，如果你将视角放水平就是手抢，如果把视角压下就会脚踢，有些朋友说想踢木箱都老在那抡手就是视角控制问题。

CHAPTER 6

地下商店又有新枪了，之后会遇到新的敌人，会放火球，而且还有僵尸的进化兵种出现，实力都很强，小心应付。进入建筑物后，用回旋刃把水管打破，过一会旁边的机器上就有火了，烧掉黑色物质后前进，遇到大量的火球怪，这些怪物移动速度快，



而且飞刀要三下才能解决，还喜欢躲在那里不动。从窗口出建筑物来到喷水池，这里还是火球怪，火球怪解决后出现强化僵尸，两下蓄力回旋刃才能搞定，可以用普通回旋刃打红他们然后用B键秒杀。进入建筑物小心几个强化僵尸，随后来到建筑物中央的一个空旷的地方，火球怪大量地出现，同时还出现了一个全副武装的家伙，他会打火球怪，可以让他清理完火球怪再和他开战。机器人的弱点在于头部，用枪和它作战相对要好一点，在它受伤到一定程度后头部白色区域变暗，绕到背后射击其背包可将其打红，使用QTE打倒它后，用它身上的电打开电梯，然后进入剧情。

武器升级箱：三个

1.在本关开始后看见的第一个帐篷里的桌子上。
2.进入市政厅，有一间屋子的地板上有个大洞，就在这间屋子的桌子上。
3.在跟Elite Soldier战斗的屋子里，升级道具就在右侧的长椅上。

CHAPTER 7



出门消灭几个火球怪后前进，本关可以让武器带上冰属性了，黑色物质用带冰的回旋刃打碎掉。出门后遇到强化僵尸，采用迂回战术，回到能让武器带冰属性的地方去，这些怪物挨1下就成冰块了，而且不用担心它们不过来，解决完这些肉搏部队后只需要清除一些火球怪了，小心前面的房间门口有一只放电的怪物，还会冲过来近身，既能远攻还能近战，更能隐身，建议在较远的地方不惊动它连续用回旋刃解决它，否则比较麻烦。进入房间，穿过通道，火车上又有冷冻装置，清理掉这个区域的怪物后，通道那里又有一只电怪，老办法对付。通道里有大量的强化僵尸，引出来用冰属性的回旋刃解决，清理完后去通道尽头开门。

接下来的在清理掉一批火球怪后在狭长的通道中遭遇强化僵尸，一次出现4个，它们的AI很低，常常会误伤自己人，多用翻滚，别被围攻就没有大问题。消灭几个火球怪后来到通道中，这里的敌兵正在和强化僵尸开战，先消灭僵尸后用火属性的回旋刀把敌兵轻松解决，随后从建筑物里走出一个机器人，还是老办法对付它，建筑物里面的门要用电打开，千万别让机器人倒太远。然后顺着铁路走向里面，这里有个冰属性的机器，同时还有2个电怪，小心应付，隧道口的火用冰属性的回旋刃扑灭，接下来要注意一次QTE，QTE过后在前面找到地下商店，下铁道后向前走，挡路的几个火球怪埋伏得比较好，灵活运用防御技能，否则很容易死的，另外还有个电怪，保持距离用回旋刀就可以了。向前走，遇到敌兵，掩体可以向前推，慢慢推进，然后来到火车的另一端，有把机枪，不过这次怪物的阵容很强大，除了火球怪，还有僵尸，1个电怪，建议退后一点清理完僵尸再和火球怪周旋，然后下铁道从另一侧楼梯上去，开门进去，里面是一队敌兵



和一个机器人，打开旁边的阀门，用冰属性把漏水的地方冻起来形成掩体，另外用冰属性来灭火。前面用冰属性把水冻起来后到进入对面的门内。

接下来就是和强化僵尸进行战斗，多使用火属性可以减轻战斗压力，解决完第一批后会有火车出现，记得躲避。然后又遇到怪物部队，解决后出铁道进入建筑物内。建筑物内的战斗要小心强化僵尸的出现，如果强化了对感染者伤害增加的枪械，那么强化僵尸还是比较好对付的。进入锅炉房后消灭几个火球怪，记得利用旁边的冰属性，然后进入另一个房间，同样是电怪和火球怪，利用冰属性慢慢打吧。打完后下楼梯，有许多弹药，进门后开始BOSS战。BOSS是隐形的，千万要小心，攻击力很高，抓你一下很可能就是一击必杀，武器推荐增加了感染者伤害的枪械，旁边移动的罐子是冰属性，而怪物的破绽就在它攻击你的一刹那，用翻滚躲开后用冰属性的回旋刀打那里的水面可以把怪物冻那里，然后对它猛开火，受到一定伤害后它不会隐身了，这时候要继续给予其伤害，等它变红了便可以使用QTE将其杀死，杀死后学到隐身能力。

武器升级箱：七个



1.当击毁黑色网状物之后，在一辆车上。
2.在找到第一个升级道具之后有一场战斗，在右侧。
3.在进入本关地下部分之前，在阳台上的高处，需要借助回旋刃才能得到。
4.一个冰冻机器旁的机车上，旁边都是冰桶，也就是在需要用冰来扑灭火焰之前，在地下部分开始时。
5.在地下部分即将结束时，在路尽头有炮台掩体的屋子里面，在石头后面，需要用回旋刃才能得到。
6.在手持巨锤的雕像旁边的卡车下面。
7.在工厂内部，一件全是发电机的屋子里，进入到屋子之后会发现升级道具就在入口相对的那一侧的高台上，在门旁边，用回旋刃得到。

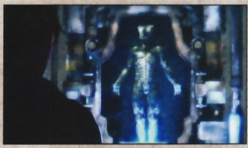
出门后遇到大量的强化僵尸，建议使用加装了对感染者伤害增加的武器解决，有一定几率引起爆炸，对于一次出来数个僵尸，这是再好不过了。前面还会遇到，不过阵容并不强大，

武器升级箱：五个

1.本关开始后一直走，在右侧的第一间屋子里。
2.在一间有一张大桌子的屋里。
3.在一间有两张试验桌的屋里，升级道具就在其中一张桌子上。
4.在得到装甲之后，在第一个战斗区域。
5.在中间有炮塔的主体走廊右侧，有一个小走廊，箱子就在里面。



解决后在通道尽头的门口再次遇到僵尸，进去后还会遇到增援部队，出门还是遇到僵尸，不过这次还有2个火球怪，下楼后开门。开门后进入医院中的一个比较开阔的地方，出现大量的怪物，左边有机枪可以使用，怪物中有许多电怪，守在机枪那里很可能被它们近身偷袭，可以利用隐身技能查看他们的实体，然后用枪解决，怪物全部被消灭后会有人说话的，没有出现声音的话就继续搜索吧，被偷袭了可不妙，然后在前面发现一扇门需要用电打开，到左边控制回旋刃使其带电，然后打开大门，里面有个自动机枪，可以用电将其麻痹后通过，然后乘上电梯。来到下面后，前面的房间内有红外线，不能碰到它，否则只好重来，经过此区域后，里面的房间内有2架自动机枪，对面出口处有僵尸，不如引到这个房间内借助机枪将其消



CHAPTER 8

灭，下个房间内是横着的红外线，可以走到中间时门会关闭，这时候用回旋刃打下屋顶的摄像头就可以开门。在前面有几个电怪，远距离解决掉，顺着楼梯下去发生剧情。出来后主角换上了盔甲一样的东西，不怕毒气手雷了，前进一段会遇到大量的电怪，建议用隐身能力加上对感染者的武器解决掉，而且场地中有许多一次性武器可以使用，不用白不用，之后进入小房间内，消灭两个电怪后遇到敌兵，两个自动机枪用电解决掉，然后敌兵就很好对付了，解决掉敌兵后进入电梯。

第五章的升级箱　第五章的最后一个武器升级箱，也就是这关快要结束时的那个，在取得的时候一定注意是刚上顶楼在你左边，不要走远了，否则触发剧情只能整关重打。

CHAPTER 9

打开铁门遭遇敌兵，他们只是命中率和攻击力上升了，其他并没有什么提高，回旋刃和手枪都是不错的克敌工具，暴头很容易，要注意的也就是屋顶的敌兵了。进入前面的房间后会遇到一个机器人，老办法消灭，由于



有了隐身能力，绕背也变得简单了许多，然后用电打开前面的开关。进去后有把机器人用的机枪，但是由于准心很大，所以并不推荐射击那些较远的敌兵，还是使用手枪或者步枪解决。消灭掉敌兵后拿着机枪向右走，在远处出现一名冲锋枪兵，近处有一个盾牌兵。继续向前走，进门。出来后看到几个强化僵尸，用机枪招呼它们很快就倒下了，这里有个地下商店，旁边有钱可以拿。扛着机枪继续走。发生剧情后被轰到下面，有两架机器人和一些敌兵，机器人的打法是用盾牌挡住子弹，然后轰其头部，最后用隐身绕到后面狂扫即可，敌兵用手枪解决掉，打倒机器人后可以拿它



的枪，里面有火箭炮弹药，过桥继续前进，远处楼顶上的敌兵是操作机枪的，消灭敌兵后用带火的回旋刃烧掉黑色物质爬上梯子，机枪不能被带上去了。顺着敌兵出现的方向走即可离开这个区域。然后进入建筑后开始BOSS战。这个BOSS的长矛刺杀有很高的攻击力，不过也很容易回避掉，回避后用手枪给BOSS给几下，如果BOSS发动了电属性攻击，那么回避掉这个攻击后，让回旋刃带电后打向BOSS，然后发动QTE。随后BOSS会跳到高台上用带电的长矛攻击，这时候用回旋刃就可以将其打下来，随后重复刚刚的战斗步骤，不出几个回合就可以解决BOSS。出来后乘上大型机甲，扫荡外面的敌兵，最后用回旋刃下去。

武器升级箱：两个

1.在你和Elite 的士兵进入大楼之前，升级道具就在左侧的凹进去的部分。

2.在大桥部分的开始处，在大桥左侧水面的小船上。

CHAPTER 10

剧情过后和自己人的部队打起来了，建议立刻到铁轨上的箱子后面掩护，否则会死得很快，解决掉他们后向前走，在墙壁上找到梯子爬上把门打开。然后在通道尽头遇到大量电怪，尽量引出来逐个击破，启动电梯后又出现大量电怪，还有几个火球怪，而且后面几关出现的火球怪近身攻击的概率很大，要小心。乘电梯来到地下，先从右边的通道进入去开



门，然后返回进入左边的房间中。经过漫长的通道后开始BOSS战。BOSS有3个触手，弱点在其中间的开口处，让回旋刃带电后在触手附近引爆，当然引其对你“开口”也可以，随后触手的弱点便毫无防备地暴露了，就这样解决掉3个触手。然后BOSS会发动必杀，用枪一阵扫射后化解，期间要干掉中间出现的人；然后出现两个触手，用老办法解决掉，当然得小心两边出现的强化僵尸，然后BOSS又使用必杀，



同样用扫射化解掉；随后出现5个触手，多了火球攻击与地上突然出现的QTE攻击。5条触手解决后，再扫射一次，最终BOSS就被解决了。

成就获取心得



这个游戏的成就非常好拿，正常情况下通关游戏可以拿到425点成就，其中游戏的关卡成就有190点；BOSS战击败Colossus、Nemesis的成就分别为50点和85点；在第七章有火车经过的铁轨那里杀掉Stalker可以得到65点成就；第五章开始的机器人战，如果不夺取机器人的话是很难逃出它的火力网的，此处可以得到35点成就。

我在第一次通关的时候拿了590点，除去基础的425点，其余的165点也是很好拿的。收集了10个武器升级箱就可以解开Researcher这个成就，武器升级箱有些是可以用长按X取得的，有些则要用回旋刃取得，只要多搜索一下经过的各个房间以及没有到过的区域，这10点成就并不难拿，运气好的话还能把Master Researcher这15点成就收入囊中。由于武器升级是完全免费的，只要你有了5个武器箱，Weaponsmith这10点成就也就轻而易举了。

Glaive Master这个成就推荐在第二章拿，流程比较短，况且那时只有手枪，能构成威胁的也就是一个大怪物，而且周围的敌兵会帮你一起攻击那个怪物，怪物跑掉后只要把敌兵消灭掉就可以进入下一章了。

个人认为初始手枪在游戏中的作用是很大的，而且一直有着很突出的表现，首先其准心比所有枪要小，其次子弹不怎么会偏，敌兵每次从掩体后出现进行射击的位置是固定的，提前把准心移动到敌兵的头那里，然后用手枪暴头是对付敌兵最好的手段，10点的Sharpshooter就很容易取得了。

Hardball的要求是用蓄力回旋刃杀掉30名敌人，对付2～5章的敌人，蓄力回旋刃都是1刀1个的，加上可以控制其飞行方向，前期灵活使用不仅可以拿成就，连杀敌都很效率。学会防御技能之后，随便找个开枪的敌兵，在他面前用盾牌技能，一会儿他就把自己打死了，Rebound的15点成就到





手。The Finisher这个成就建议在游戏的后期完成，强化僵尸由于皮粗肉厚，用回旋刃远距离攻击要好几下，如果用武器的话子弹会用得比较多，这时候可以选择B键的近身攻击，有一定概率使僵尸变红，这时候就可以用B键将其秒杀，这10点成就也好拿。

Jack Frost，Electrician，Incinerator这3个成就都是用带属性的回旋刃杀掉30名敌人，冰的出现次数是最少的，建议在后期有冰的地方遇到的每个敌兵都用这个属性解决，况且冰的杀伤力很高，经常可以把怪物冻住；火的出现次数是最多的，而且爆炸的伤害也不容小觑；电的次数虽然多，不过很多时候是作为解迷用的，这里推荐一个好地方，最终BOSS战的时候，第一次必杀后，出现2条触手的情况下，这里有电，同时僵尸是不断产生的，因此这个成就可以在这里刷出来。此外，Greed这个成就也很好拿，平时注意搜索，武器只买AK74的话，这个成就要达成也只是时间问题了。

Double Decap Latte这个成就也不难，敌兵一前一后配置时控制好回旋刃的飞行轨迹就可以了；控制好回旋刃的飞行轨迹后，Headhunter就不难取得了。学会隐身能力后，在第九章可以隐身潜伏至机器人背后使用B键秒杀，这样Ghost成就便得到了。至于通关后出现的Brutal难度，有兴趣的朋友可以试下，通关成就可是110点呐！

玩后杂感

游戏通关后我在想，可能如果不是为了再那一些成就的话，我就不会再去碰这个游戏了。因为这个游戏最大的一个缺陷，也是让我感到最不爽的缺陷就是能够唤醒所有人的“3D眩晕症”，这其中就包括像我这样的主视角射击的老玩家。加上游戏的亮点对我实在没什么吸引力，所以它并没有在我的爱机中停留太久。不过从一些网上的发言可以看得出来，这款作品还是受到部分玩家的欢迎的。的确，这款游戏在战斗时的气氛把握还算可以，加上紧张感十足的BOSS战，至少让人觉得这个游戏还是有它的可看之处的。最后，还是觉得很可惜，毕竟在我个人看来，这款游戏可以做得更好。

威力强大的终结技　近身按B就会使用终结技，一些较弱的敌人上前就可以用，有一些需要打成红色状态，当然绕到背后更容易出终结技提示。很多BOSS战中QTE的第一下也需要按下B使出终结技，对不同敌人使用终结技或者与敌人站位的变化都会使终结技有所不同，有些动作超帅。

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd G

モンスターハンターポータブル

研究中心 RESEARCH CENTER

文 火云

美编 anubis

游戏已经发售了近一个月的时间，各位猎人肯定都已经将心仪的装备与武器放在了家中的储物箱里。火云最近正在尝试着修炼平时不怎么使用的武器，从一名弓手开始向大剑转职（好像转变有些大……）。说起弓手和大剑，最近比较流行的组队打法就是利用弓的睡眠瓶使怪物进入睡眠状态，然后大剑配合拔刀技能上前蓄力斩，除了古龙之外基本都可以在5分钟之内解决战斗。拔刀技能的加入，使得大剑可以更加轻松地发挥出攻击力高的特点、所以说为每种武器搭配不同的装备与技能，对战斗的影响可是巨大的，希望本次研究中技能搭配列表能够在猎人搭配技能时帮到忙。

PSP	怪物猎人 携带版 2nd G	Capcom	动作
	モンスターハンターポータブル 2nd G		日版
	2008年3月27日	1～4人	4800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

山菜爷爷交换道具讲解

在游戏中玩家可以在每个地图的固定区域中遇到山菜爷爷，上前与其对话便能够获得道具（贪多的话可是会被山菜爷爷嫌弃的哦）。如果玩家身上持有能够交换的道具，那么就可以与山菜爷爷进行交换。本作中可是能够从山菜爷爷手中换到天鳞等怨念物的，赶快培养与朋友的好感度吧（天之引换卷需要玩家的猎人卡片达到白金等级后才能够获得）。

注：红色字体为新加入的交换规则，两个素材中排在后方的是低概率获得素材。

全地图通用

交出道具	获得道具
飞空爆弹	飞空爆弹G
独角甲虫王	怪物的粪便、飞龙的粪便
混沌茸	蜂蜜
春夜鲤	网
大津风蝴蝶	不死虫、怪物的体液
龙虾之壳	飞空爆弹G、飞空爆弹
灾祸之布	龙秘宝
达人票	腐朽的龙鳞
法米通票	虫网G、虫网
法米通之注文书	虫网G、虫网
电击票	电击熊爆弹
电击G票	电击熊爆弹
[マ）王票	电击熊爆弹
海盗J票	JUMP爆弹
狩人票	铁镐G
狩魂票	铁镐G、铁镐
オオモロコシ	蜂蜜
オオシッポガエル	青蛙钓饵
マガジンチケット	飞空爆弹G

森丘

交出道具	获得道具
爆药	空心骨【小】、空心骨【大】
不可燃垃圾	特产蘑菇
火药草	谜之头骨、谜之骨
毒蘑菇	空心骨【小】
曼陀罗	龙骨【小】、谜之头骨
特产蘑菇泡菜	空心骨【大】、空心骨【小】
怪力之种	空心骨【大】、尖爪
爆裂核桃	特产蘑菇、棒状之骨
针果	谜之骨、棒状之骨
圆盘石	特产蘑菇
大地的结晶	龙骨【小】、大骨
爆裂沙丁鱼	谜之头骨、棒状之骨
破裂龙鱼	空心骨【大】、龙骨【小】
爆裂龙鱼	尖爪、棒状之骨
古代鱼	龙骨【大】、雷光浸出物
虫之死骸	特产蘑菇
粘着白蚁	尖爪、加乌鹿的毛皮
奇面族的宝物	野猪的毛皮、白速龙的皮
蓝速龙王的爪	黄速龙的皮
黑狼鸟的耳	怪鸟的翼膜、怪鸟的耳
黄金的毛	爆炎袋、坚龙骨
镰蟹的爪	黑狼鸟的甲壳、轰龙的鳞
火龙的尾巴	红速龙的鳞、镰蟹的甲壳
苍火龙的上鳞	猛毒袋、黑铠龙的甲壳
岩龙之翼	龙头壳、红速龙王的皮
轰龙的尾巴	雪狮子的鬓、水龙的鳍
铠龙的头壳	雌火龙的甲壳、雌火龙的棘

交出道具	获得道具
钢龙的角	钢龙的甲壳、钢龙的龙鳞
霞龙的皮	上龙骨、古龙骨
霞龙的角	炎龙的翼膜、麒麟的皮
龙苔	龙骨【大】、古龙骨
龙木	龙骨【大】、古龙骨
霸龙的尾巴	老山龙的苍甲壳、火龙的延髓
锈块	蛇龙的皮、缟模样的皮
大锈块	白速龙王的皮
大怪鸟硬币	怪鸟的鳞、怪鸟的甲壳
桃毛王硬币	桃毛兽的毛、桃毛兽的牙
电龙硬币	柔软的皮、白化浸出物
盾蟹硬币	盾蟹的爪、盾蟹的甲壳
雪狮王硬币	雪狮子的毛
黑狼鸟硬币	黑狼鸟的鳞、黑狼鸟的甲壳
轰龙硬币	轰龙的鳞、轰龙的甲壳
角龙硬币	角龙的甲壳、角龙的牙
铠龙硬币	龙骨【大】、铠龙的甲壳
玛波罗硬币	麒麟的鬃毛、麒麟的雷角
沙龙硬币	砂龙的鳞
水龙硬币	水龙的鳞、水龙的鳍
火龙硬币	火龙的鳞、火龙的甲壳
纯金硬币	勇气之证、金狮子的黑毛
山菜组引换卷	秘药、生命之粉
山菜组引换卷G	古代秘药、生命的粉尘
钢之山菜组引换卷	上龙骨
银之山菜组引换卷	火龙的逆鳞
金之山菜组引换卷	火龙的红玉
黑带票	特产蘑菇
水光原珠	蓝速龙的鳞、鹿角
蓝速龙的尖爪	火龙的鳞
黑狼鸟的厚鳞	野猪的厚毛皮、坚牢的鸟龙骨
崩龙的重尾	老山龙的重壳、雌火龙的秘棘
天之山菜组引换卷	雌火龙的天鳞、火龙的天鳞
クロオビコインG	眠鸟的豪刚毛、绿毛兽的豪刚毛
ツワモノコインG	熔岩龙的厚鳞、镰蟹的朱壳
デンセツコインG	勇气之证S、金狮子的豪刚毛

沙漠

交出道具	获得道具
烤焦肉	热带草莓
烤焦鱼	热带草莓
桶盖	燕雀石、水光原珠
不可燃垃圾	热带草莓
毒草	小石子、圆盘石
仙人掌的花	热带草莓、冰结晶
曼陀罗	大地的结晶
冰结草莓	大地的结晶、燕雀石
虫之死骸	热带草莓
龙骨【小】	冰结晶、铁矿石
龙骨【中】	大地的结晶

交出道具	获得道具
谜之头骨	铁矿石
黄速龙王的头	燕雀石、大地的结晶
蛇龙的头	铁矿石
奇面族的宝物	水光原珠、燕雀石
轰龙的头壳	燕雀石
黑角龙的尾巴	燕雀石
炎龙的爪	修罗原珠、红莲石
神龙木	上铠玉
黑狼鸟硬币	燕雀石、铠石
玛波罗硬币	水光原珠
纯金硬币	修罗原珠
肉球印章	水光原珠
山菜组引换卷	鬼人药、怪力之种
山菜组引换卷G	鬼人药G、怪力的药丸
钢之山菜组引换卷	水龙的鳍
银之山菜组引换卷	一角龙的心脏
金之山菜组引换卷	炎龙的宝玉
天之山菜组引换卷	砦蟹的天壳
クロオビコインG	灵鹤石
ツワモノコインG	白鸠石、光水晶、纯水晶
デンセツコインG	绯鸢石、狱炎石

旧密林

交出道具	获得道具
纯水晶	强走药、狂走浸出物
麒麟的特上皮	皇帝蝗虫、幻之蝴蝶
迅龙的尾巴	狂走浸出物
黑珍珠	光虫
太古的龙木	秘药、怪物的特浓
浮岳龙的鳍	飞虫的斩羽、地虫的斩羽
山菜组引换卷	大桶爆弹
山菜组引换卷G	大桶爆弹G
钢之山菜组引换卷	盾蟹的爪
银之山菜组引换卷	上质的弯角
金之山菜组引换卷	铠龙的延髓
天之山菜组引换卷	迅龙的天鳞
クロオビコインG	硬化药G、硬化笛
ツワモノコインG	生命的粉尘
デンセツコインG	古代秘药、なわばりの大フン

密林

交出道具	获得道具
常春藤叶	特产蘑菇、棒状之骨
忍耐之种	空心骨【小】、谜之头骨
蜘蛛的巢	空心骨【小】、空心骨【大】
不可燃垃圾	特产蘑菇
鱼刺身	空心骨【大】、空心骨【小】
眠鱼	龙骨【小】、谜之头骨
针金枪鱼	兽骨、空心骨【大】
旗鱼	黑珍珠、鱼龙的牙
烤焦肉	特产蘑菇
烤焦鱼	特产蘑菇
虫之死骸	特产蘑菇
山青虫	尖爪
雷光虫	尖爪
杀人蜂幼虫	野猪的毛皮
野猪的头	地虫的羽
蓝速龙的上鳞	上质的毛皮、红速龙的皮
香菇猪的苔皮	鹿皮
毒怪鸟的头	柔软的皮、地虫的甲壳
盾蟹的小壳	白速龙的鳞
镰蟹的脚	橡胶质的皮、水龙的鳍
女王虫的尾巴	麻痹袋

©CAPCOM CO.,LTD. 2007,2008 ALL RIGHTS RESERVED

交出道具	获得道具
老山龙的红玉	古龙的血、龙玉
炎妃龙的尾巴	炎妃龙的角、铠龙的甲壳
龙苔	龙骨【大】、古龙骨
神龙苔	上龙骨、坚龙骨
龙木	龙骨【大】、古龙骨
黑狼鸟硬币	黑狼鸟的鳞、黑狼鸟的甲壳
玛波罗的硬币	麒麟的鬃毛、麒麟的雷角
火龙硬币	火龙的鳞、火龙的甲壳
纯金硬币	勇气之证、金狮子的黑毛
山菜组引换卷	强走药、烤熟的肉
钢之山菜组引换卷	极彩色的毛
山菜组引换卷 G	强走药 G、烤熟的肉 G
银之山菜组引换卷	雌火龙的逆鳞
金之山菜组引换卷	雌火龙的红玉
水光原珠	龙骨【中】、加乌鹿的毛皮
修罗原珠	龙骨【大】、雷光浸出物
怪鸟的福耳	怪鸟的重壳
イカしたクチバシ	砂龙的紫鳞、砂龙的桃鳍
天之山菜组引换卷	老山龙的天鳞
クロオビコイン G	眠鸟的豪刚毛、盾蟹的紫壳
ツワモノコイン G	镰蟹的朱壳、熔岩龙的厚鳞
デンセツコイン G	勇气之证 S、金狮子的黑荒毛

旧沼地	
交出道具	获得道具
重龙骨	辉龙石、修罗原珠
毒怪鸟的石头	灵鹤石
山菜组引换卷	回复笛
山菜组引换卷 G	鬼人笛、硬化笛
钢之山菜组引换卷	镰蟹的钳
银之山菜组引换卷	毒怪鸟的头
金之山菜组引换卷	老山龙的红玉
天之山菜组引换卷	铠龙的天壳
クロオビコイン G	灵鹤石、虹色矿石
ツワモノコイン G	白鸠石
デンセツコイン G	绯鸢石、狱炎石

沼地	
交出道具	获得道具
烤焦肉	特产蘑菇
不可燃垃圾	特差蘑菇
毒蘑菇	特产蘑菇、热饮
特产蘑菇泡菜	兴奋蘑菇、毒蘑菇
圆盘石	兴奋蘑菇、解毒药
辉龙石	独角甲虫王、杀人蜂幼虫
辉水晶	光虫、粘着白蚁
冰结晶	怪物的粪便、飞龙的粪便
虫之死骸	特产蘑菇
土蜂的幼虫	扩散果
奇面族的宝物	粘着白蚁、增强剂
小桃毛的毛	特产蘑菇
地虫的头	解毒笛
炎王龙的尾巴	冻肉。活力剂

交出道具	获得道具
霞龙的尾巴	鬼人药 G、温肉
龙苔	雷光浸出物、怪物的体液
神龙苔	白化浸出物、怪物的浓汁
龙木	雷光浸出物、怪物的体液
神龙木	白化浸出物、怪物的浓汁
落物之伞	贪吃金枪鱼、狂走浸出物
棒状的锈块	飞虫的羽
灰水晶的原石	回复药
电龙幼仔	电龙幼仔之眼
大怪鸟硬币	回复药
盾蟹硬币	硬化药
黑狼鸟硬币	汉方药
轰龙硬币	鬼人药
玛波罗硬币	烤熟的肉、提神药
火龙硬币	怪力的药丸
纯金硬币	秘药
山菜组引换卷	荣养剂、回复药
山菜组引换卷 G	荣养剂 G
钢之山菜组引换卷	辉水晶
银之山菜组引换卷	铠龙的头壳
金之山菜组引换卷	霞龙的宝玉
黑带票	特产蘑菇
浮岳龙的体液	怪物的特浓
天之山菜组引换卷	黑铠龙的天壳
クロオビコイン G	硬化药 G
ツワモノコイン G	生命的粉尘、回复笛
デンセツコイン G	古代秘药

雪山	
交出道具	获得道具
烤焦肉	雪山草
烤焦鱼	雪山草
投掷用小刀	特产蘑菇泡菜、提神药
青蛙钓饵	解冰剂、粘着白蚁
不可燃垃圾	雪山草
睡眠草	雪山草、热饮
冰结草莓	兴奋蘑菇、毒蘑菇
黑珍珠	烤鱼 G、杀人蜂幼虫
灵鹤石	王族圣甲虫、独角甲虫王
红莲石	鬼人笛、回复笛
辉水晶	古代秘药、生命的粉尘
冰结晶	怪物的粪便、飞龙的粪便
小金鱼	粘着白蚁、黄金团子
古代鱼	千里眼之药、增强剂
虫之死骸	雪山草
龙骨【小】	热饮、温肉
棒状之骨	雪山草、辣椒
猫毛的红玉	五彩贪吃金枪鱼、贪吃金枪鱼
奇面王的遗产	王族圣甲虫、独角甲虫王
白速龙王的爪	捕获用麻醉药、爆药
白速龙的尖爪	千里眼之药、解冰剂
白速龙的头	硬化笛、解毒笛
巨大的嘴	鬼人药、曼陀罗

交出道具	获得道具
青怪鸟的鳞	烤熟的肉 G、烤熟的肉
黑狼鸟的鬃毛	曼陀罗
桃毛兽的牙	曼陀罗、仙人掌的花
桃毛兽的尖爪	硬化药、回复药 G
金狮子的锐牙	飞虫的坚壳、地虫的坚壳
银火龙的尾巴	鬼人药 G、王族圣甲虫
轰龙的上鳞	硬化药 G、温肉
轰龙的牙	怪力的药丸、怪力之种
黑凯龙的头壳	古代秘药、秘药
黑卷的角	强走药、狂走浸出物
麒麟的雷尾	独角甲虫王、汉方药
砦蟹的坚甲	飞虫的薄羽、地虫的薄羽
钢龙的尾巴	荣养剂 G、荣养剂
钢龙的爪	忍耐的药丸、忍耐之种
炎王龙的甲壳	生命的粉尘、生命之粉
炎王龙的角	活力剂、冻肉
龙苔	雷光浸出物、怪物的体液
神龙苔	白化浸出物、怪物的浓汁
龙木	雷光浸出物、怪物的体液
神龙木	白化浸出物、怪物的浓汁
锈块	地虫的羽、地虫的甲壳
板状锈块	飞虫的羽、飞虫的甲壳
肉食龙的蛋	回复药、回复药 G
灰水晶的原石	回复药、回复药 G
电龙幼仔	电龙幼仔之眼
大怪鸟硬币	回复药、草药
桃毛王硬币	蜂蜜、蜂蜜
电龙硬币	荣养剂、苦虫
盾蟹硬币	硬化药、忍耐之种
雪狮王硬币	温肉、热饮
黑狼鸟硬币	汉方药、解毒药
轰龙硬币	鬼人药、怪力之种
角龙硬币	回复药 G、回复药
铠龙硬币	忍耐的药丸、硬化药 G
玛波罗硬币	烤熟的肉、提神药
砂龙王硬币	冻肉、冷饮
水龙硬币	荣养剂 G、增强剂
镰蟹硬币	烤熟的肉 G、强走药
火龙硬币	怪力的药丸、鬼人药 G
纯金硬币	秘药、活力剂
山菜组引换卷	硬化药 G、忍耐的药丸
钢之山菜组引换卷	雪狮子的牙
银之山菜组引换卷	白化的脊背
金之山菜组引换卷	钢龙的宝玉
黑带票	雪山草
阳翔原珠	光虫、雷光虫
云鸠石	鬼人药 G、怪力的药丸
绯鸢石	烤熟的肉 G、狂走浸出物
太古的龙苔	秘药、怪物的特浓
天之山菜组引换卷	轰龙的天鳞
クロオビコイン G	硬化药 G
ツワモノコイン G	生命的粉尘
デンセツコイン G	古代秘药

波凯农场素材全搜罗

全面进化的本作自然少不了对农场进行了部分改进，除了能够对采矿、捕虫等采集点进行全新的升级之外，就连冒险船也能够对新的区域进行探索了。首先就让我们看看农场中的设施是如何扩张的吧。

设施扩张一览		
设施名称	必要农场点数	扩张条件
农田	–	初期拥有
农田 +1	1000pts	初期可扩张
农田 +2	1500pts	农田扩张一次后
钓鱼用栈桥	–	初期拥有
钓鱼用栈桥 +1	2000pts	初期可扩张
钓鱼用栈桥 +2	4000pts	村长★ 3 紧急任务完成后
投网机器	6000pts	村长★ 6 或集会所★ 4 紧急任务完成后（需扩张钓鱼用栈桥 +2）
采掘点	–	初期拥有
采掘点 +1	4000pts	村长★ 3 紧急任务完成后
采掘点 +2	6000pts	村长★ 5 或集会所★ 4 紧急任务完成后
采掘点 +3	8000pts	村长★ 7 或集会所★ 6 紧急任务完成后
采掘点 +4	10000pts	集会所★ G1 双眠鸟任务完成后
爆弹采掘	6000pts	村长★ 3 紧急任务完成后

设施名称	必要农场点数	扩张条件
虫之草丛	–	初期拥有
虫之草丛 +1	3000pts	村长★ 1 紧急任务完成后
虫之草丛 +2	5000pts	村长★ 5 或集会所★ 4 紧急任务完成后
虫之草丛 +3	7000pts	村长★ 7 或集会所★ 6 紧急任务完成后
虫之草丛 +4	9000pts	集会所★ G1 双眠鸟任务完成后
虫木	6000pts	村长★ 4 紧急任务完成后
试作型蜂箱	1000pts	村长★ 3 紧急任务完成后
正式型蜂箱	3000pts	试作型蜂箱完成后
改良型蜂箱	5000pts	正式型蜂箱完成后
蘑菇木	1000pts	初期可扩张
高级蘑菇木	2500pts	蘑菇木完成后
最高级蘑菇木	4000pts	高级蘑菇木完成后
冒险船	500pts	村长★ 2 紧急任务完成后
洞窟的大剑	–	村长★ 4 紧急任务完成后





黑白猫斗技场：这个 4 月 25 日的官方下载任务可是刷猫素材和金蛋的最佳去处，想要用金蛋制作强运珠的猎人们不用再跑到寻宝任务中辛苦采集了。

农田



在农田中最具有收获价值的无疑为种子了，在本作中新增加的黄色种子也能够种出不少玩家需要的素材。通常情况下，所有可种植的物品在收获时除了会获得 1 ～ 3 个同种物品外，还有一定几率获得 1 ～ 2 个“奖励道具”。LV1 的土地能够获得 1 ～ 3 种物品，LV2 的土地能够获得 4 ～ 6 种物品，LV3 的土地则能够获得 7 ～ 9 中物品。使用“怪物的粪便”可以将任意一块土地直接提升到 3 级，“飞龙的粪便”则可以一次性将三块土地都提升到 3 级，使获得物品的效率大大增加，而获得这些绝佳农田肥料的最佳场所则是在集会所的 G 级任务中从森丘的 1 或 5 区进行采集。

可种植的物品	赤之种、绿之种、黄之种、怪力之种、忍耐之种、药草、毒草、睡眠草、辣椒、染色果、空心果、针果
赤之种收获物	赤之种、扩散果、仙人掌的花、火炎草、辣椒、麻痹蘑菇、大王花
绿之种收获物	绿之种、常春藤叶、粘着草、爆裂核桃、落阳草、杀龙果、大王花
黄之种收获物	黄之种、落阳草、药草、毒草、麻痹蘑菇、常春藤叶、粘着草、爆裂核桃、针果、怪力之种、オオモロコシ、大王花、杀龙果、青蛙钓饵
奖励道具	扩散果、火炎草、空心果、青蛙钓饵、玛扎钓饵、蚯蚓钓饵、粘着草、爆裂核桃、染色果、虫之死骸、药草、杀龙果、大王花

捕虫

从虫之草丛采集的光虫是制造“闪光玉”的素材之一，当发展到最高级之后，所收集到的幻之蝴蝶不仅价值连城，而且也是制造高级昆虫套装和武器的关键素材。而同时皇帝蝗虫、王族圣甲虫、独角甲虫王、杀人蜂幼虫配合铠石可以获得各种升级防具的铠玉，想追求高防具性能的玩家一定要牢记：在虫木上能够获得的道具主要跟玩家当前的虫之草丛等级有关，使用锤子蓄力时的闪光出现一次后会回到原点重新开始，玩家可以仔细观察并掌握正确的时机再按下○键，而使用不同的锤子所能获得的实际物品差别很大，想要获得高级的虫子就必须要使用金锤了。

地点	可获得素材
虫之草丛	不死虫、虫之死骸、蚯蚓钓饵、萤火虫钓饵、玛扎钓饵、光虫、山青虫、苦虫、粘着白蚁、杀人蜂幼虫、大七星、蜘蛛的巢、大津风蝴蝶
虫之草丛 +1	不死虫、雷光虫、光虫、苦虫、蚯蚓钓饵、粘着白蚁、杀人蜂幼虫、大津风蝴蝶、大七星、飞虫的羽、地虫的羽、独角甲虫王
虫之草丛 +2	王族圣甲虫、独角甲虫王、杀人蜂幼虫、大津风蝴蝶、雷光虫、不死虫、大七星、飞虫的甲壳、地虫的甲壳、苍蝇钓饵
虫之草丛 +3	稀有金龟子、虹色金龟子、王族圣甲虫、飞虫的薄羽、地虫的薄羽、独角甲虫王、光虫、蜘蛛的巢、苍蝇钓饵
虫之草丛 +4	蜘蛛的巢、光虫、不死虫、王族圣甲虫、稀有金龟子、幻之蝴蝶、飞虫的坚壳、飞虫的斩羽、地虫的坚壳、地虫的斩羽
白色猫锤	不死虫、苦虫、光虫、、粘着白蚁、王族圣甲虫、皇帝蝗虫、杀人蜂幼虫、独角甲虫王、稀有金龟子、飞虫的羽、飞虫的薄羽
黑色猫锤	忍耐之种、圆玛扎、苦虫、杀人蜂幼虫、不死虫、雷光虫、王族圣甲虫、独角甲虫王、粘着白蚁、虹色金龟子、稀有金龟子、皇帝蝗虫、大津风蝴蝶、大七星、地虫的羽、飞虫的薄羽、地虫的斩羽、飞虫的甲壳、地虫的甲壳、飞虫的坚甲、幻之蝴蝶
金色猫锤	怪力之种、忍耐之种、圆玛扎、王族圣甲虫、虹色金龟子、稀有金龟子、皇帝蝗虫、大津风蝴蝶、大七星、地虫的羽、地虫的薄羽、地虫的斩羽、地虫的甲壳、地虫的坚壳、飞虫的羽、飞虫的薄羽、飞虫的斩羽、飞虫的甲壳、飞虫的坚壳

采矿



此处获得的铠石是合成铠玉的必要材料，爆弹采掘所能获得物品也与采矿点的等级有关，使用大桶爆弹 G 可以增加高级矿石出现的几率和获得矿产的数量。

地点	可获得素材
采掘点	小石子、砥石、铁矿石、大地的结晶、燕雀石、冰结晶、铠玉、水光原珠、圆盘石、铠石
采掘点 +1	砥石、铁矿石、大地的结晶、燕雀石、冰结晶、铠玉、上铠玉、水光原珠、阳翔原珠、修罗原珠、圆盘石、铠石、灵鹤石、辉龙石、辉水晶
采掘点 +2	大地的结晶、燕雀石、灵鹤石、辉龙石、辉水晶、虹色矿石、上铠玉、坚铠玉、阳翔原珠、修罗原珠、光水晶
采掘点 +3	辉龙石、灵鹤石、燕雀石、坚铠玉、白鸠石、虹色矿石、光水晶、琉璃原珠
采掘点 +4	灵鹤石、绯鸢石、白鸠石、云鸠石、光水晶、纯水晶、坚铠玉、重铠玉、王铠玉、真铠玉、琉璃原珠

冒险船

大家可千万不要小看这只充满冒险精神的小猫，给予它不同的点数可以获得通常情况下无法取得的大量稀有素材。惟一需要注意的是，小猫出发后，完成采集类的任务是无法让其返回的，而观看它出发的动画时还会出现突然加速或者沉船的搞笑情节，出现这两种情况后会对返回时获得的素材有一定的修正。



地点	精算点	获得物品
雪山	200	兽骨、蜂蜜、染色球、野猪的毛皮、生肉、空瓶、捕获用麻醉药、光虫
	300	龙苔、铠玉、白化浸出物、燕雀石、飞虫的甲壳、大骨、蜂蜜、空心骨【小】、陷阱机关、龙骨【小】、鸣袋、网、光虫、耐雪珠
	500	网、陷阱机关、铠玉、上铠玉、小金鱼、电气袋、白化浸出物、大骨、白速龙的鳞、野猪的毛、龙苔、力投珠、角笛
	1000	独角甲虫王、上铠玉、电击袋、辉龙石、小金鱼、陷阱机关、野猪的刚毛、白速龙的上鳞、龙玉、神龙苔、雷光浸出物、修罗原珠、王族圣甲虫
	1500	铠石、坚铠玉、重铠玉、王铠玉、稀有金龟子、皇帝蝗虫、雷电袋、坚牢的鸟龙骨、龙玉、大龙玉、野猪的厚毛皮、上质的毛皮、白速龙的上鳞、野猪的刚毛、锐利的爪、神龙苔、冰河珠、冷风珠、耐震珠、抗雪珠、达人珠、早复珠
密林	200	硝化蘑菇、火龙的体液、蜂蜜、小桃毛的毛、怪物的体液、蓝速龙的牙、捕获用麻醉药、耐菌珠、空心果
	300	龙木、生肉、空心果、铠玉、怪物的粪便、飞龙的粪便、鸣袋、火龙的体液、天盾珠、蓝速龙的牙、盾蟹的小壳、怪物的体液、蜂蜜、地虫的羽、奇面族的宝物
	500	飞龙的粪便、空心骨【小】、黑真珠、铠玉、上铠玉、鸣袋、火炎袋、火龙的体液、地虫的甲壳、龙木、天盾珠、力投珠
	1000	神龙木、灵鹤石、铠玉、上铠玉、坚龙骨、爆炎袋、地虫的薄羽、地虫的坚壳、怪物的浓汁、雷光珠、地虫的头
	1500	怪物的浓汁、怪物的特浓、极上黑珍珠、白鸠石、绯鸢石、坚铠玉、重铠玉、王铠玉、幻之蝴蝶、坚龙骨、业炎袋、锐利的爪、坚牢的鸟龙骨、大龙玉、龙虾的巨大壳、神龙木、雷鸣珠、抗菌珠、点射珠、食汉珠
沙漠	200	仙人掌的花、怪物的粪便、陷阱机关、火药草、曼陀罗、贪吃金枪鱼、黄速龙的麻痹牙、盾蟹的小壳、小金鱼、光虫、杀人蜂幼虫、水光原珠、温风珠
	300	爆药、怪物的粪便、陷阱机关、小桶、曼陀罗、杀人蜂幼虫、铠玉、黄速龙的麻痹牙、飞虫的甲壳、飞虫的羽、灾祸之布、水光原珠、耐麻痹珠
	500	爆药、大桶、铠玉、龙骨【中】、龙骨【大】、砂龙的鳞、虾的小壳、龙苔、灾祸之布、钓力珠、麻痹袋
	1000	五彩贪吃金枪鱼、飞虫的薄羽、灾祸之布、修罗原珠、达人的骨髓、虹色金龟子、铠玉、飞虫的坚壳、龙虾的大壳、神龙苔
	1500	极上黑珍珠、坚铠玉、重铠玉、王铠玉、皇帝蝗虫、锐利的爪、坚牢的鸟龙骨、龙虾的巨大壳、鱼龙的重牙、大龙玉、秘术珠、暖风珠、回避珠
沼地	200	爆药、小桃毛的毛、生肉、红速龙鳞、空瓶、粘着白蚁、大桶、兽骨
	300	生肉、陷阱机关、大桶、硝化蘑菇、辉水晶、铠玉、狂走浸出物、兽骨、龙爪、黄速龙的麻痹牙、红速龙毒牙、飞虫的羽、地虫的甲壳、地虫的头、镰蟹的小壳、龙苔、灾祸之布、水光原珠、耐眠珠
	500	爆药、辉水晶、铠玉、狂走浸出物、龙爪、红速龙毒牙、地虫的甲壳、地虫的羽、地虫的头、龙苔、落物之伞、灾祸之布
	1000	大桶、龙骨【大】、坚龙骨、猛毒袋、坚牢的骨、古代鱼、红速龙上鳞、王族圣甲虫、龙苔、神龙苔、怪物的浓汁、雷光浸出物、地虫的坚壳、地虫的薄羽、上龙骨、上铠玉、小桃毛的刚毛、龙玉
	1500	怪物的特浓、白鸠石、光水晶、纯水晶、坚铠玉、重铠玉、王铠玉、皇帝蝗虫、雷光果冻、剧烈毒袋、坚牢的骨、坚牢的鸟龙骨、大龙玉、红速龙的上鳞、锐利的爪、飞虫的斩羽、地虫的斩羽、地虫的坚壳、抗毒珠、抗眠珠、持续珠
森丘	200	蓝速龙的鳞、火龙的体液、回旋镖、特产蘑菇泡菜、蓝速龙的牙、谜之骨、潜伏珠
	300	铠玉、上铠玉、灾祸之布、火龙的体液、杀人蜂幼虫、虹色金龟子、龙木、龙苔、奇面族的宝物、飞龙的粪便、桶盖、耐绝珠、蓝速龙的牙、蜂蜜、生肉、龙爪
	500	飞龙的粪便、上铠玉、杀人蜂幼虫、虹色金龟子、火炎袋、上龙骨、龙爪、火龙的体液、龙木、肉球印章、千里珠、奇面族的宝物
	1000	龙爪、铠玉、上铠玉、爆炎袋、上龙骨、达人的骨髓、古代鱼、灾祸之布、落物之伞、肉球印章、龙木、神龙木、流水珠、琉璃原珠、龙玉
	1500	王铠玉、真铠玉、幻之蝴蝶、稀有金龟子、皇帝蝗虫、业炎袋、大龙玉、坚牢的鸟龙骨、雷光果冻、飞虫的薄羽、蓝速龙的上鳞、野猪的厚毛皮、神龙木、抗绝珠、琉璃原珠
火山	200	空心果、曼陀罗、独角甲虫王、大地的结晶、辉龙石、铠玉、红速龙毒牙、红速龙鳞、尖爪、蛇龙的皮
	300	曼陀罗、燕雀石、辉龙石、红莲石、独角甲虫王、虹色金龟子、龙骨【中】、蛇龙的皮、红速龙毒牙、龙木、龙苔、灾祸之布、阳翔原珠、修罗原珠
	500	曼陀罗、独角甲虫王、虹色金龟子、红莲石、上铠玉、睡眠袋、红速龙毒牙、龙木、龙苔、肉球印章、灾祸之布、修罗原珠、祝珠、缟模样的皮
	1000	灵鹤石、狱炎石、铠玉、上铠玉、坚铠玉、猛毒袋、坚龙骨、飞虫的薄羽、飞虫的坚壳、灾祸之布、龙木、龙苔、神龙木、神龙苔、龙玉、红速龙的上鳞
	1500	重铠玉、王铠玉、真铠玉、白鸠石、狱炎石、绯鸢石、云鸠石、大龙玉、锐利的爪、野猪的厚毛皮、坚牢的鸟龙骨、蛇龙的特上皮、石壁珠、破龙珠
树海	200	空心果、常春藤叶、空心骨【小】、空心骨【大】、陷阱机关、铠玉、蜘蛛的巢、蓝速龙的牙、黄速龙的麻痹牙、红速龙的毒牙
	300	曼陀罗、怪物的粪便、素材玉、特产蘑菇泡菜、铠玉、光虫、蓝速龙的鳞、红速龙的鳞、尖爪、水光原珠
	500	曼陀罗、染色球、飞龙的粪便、怪物的体液、铠玉、上铠玉、光虫、杀人蜂幼虫、睡眠袋、火炎袋、坚龙骨、奇面族的宝物、奇面王的遗产、龙木、灾祸之布、千里珠、修罗原珠
	1000	怪物的浓汁、上铠玉、坚铠玉、王族圣甲虫、黄速龙的上鳞、红速龙的上鳞、雷光浸出物、奇面族的宝物、奇面王的遗产、神龙木、灾祸之布、琉璃原珠
	1500	怪物的特浓、坚铠玉、重铠玉、王铠玉、稀有金龟子、皇帝蝗虫、大龙玉、监牢的鸟龙骨、锐利的爪、雷光果冻、业炎袋、奇面族的秘宝、神龙木、早填珠、地图珠、暴走珠、绝食珠

白金卡片：想要从龙族姐姐那里获得天之引换卷，就必须使自己的猎人卡片等级达到白金以上，究竟怎么才能使卡片到达这个等级，目前还没有定论，不过肯定是和玩家所做过的任务数量和工会点数有关。所以没有白金的玩家开始拼命的做任务吧。

菌类原木

这里获得的曼陀罗是制造秘药的必要素材，由于在游戏初期就可以升到最高级，所以这也让玩家可以更快地使用高级药品对抗强大的敌人。



▲游戏中后期玩家需要消耗的大量秘药多半都是由这里的曼陀罗调和而成。

蘑菇木	麻痹蘑菇、毒蘑菇、蓝蘑菇、混沌茸
高级蘑菇木	兴奋蘑菇、麻痹蘑菇、硝化蘑菇、毒蘑菇、蓝蘑菇、混沌茸
最高级蘑菇木	兴奋蘑菇、麻痹蘑菇、硝化蘑菇、毒蘑菇、蓝蘑菇、混沌茸、曼陀罗

捕鱼

游戏初期钓起的鱼类中扩散凸眼金鱼是制造大爆弹 G 的材料，一定要确保自己的仓库有足够的存放数量。后期发展出撒网机后还能获得水龙的鳞、古代鱼等制造装备的原料，非常的方便快捷。



钓鱼用栈桥	小金鱼、春夜鲤、眠鱼、针金枪鱼、爆裂沙丁鱼、鱼刺身、切味鱼
钓鱼用栈桥 +1	小金鱼、春夜鲤、眠鱼、针金枪鱼、爆裂沙丁鱼、扩散凸眼金鱼、爆裂龙鱼、破裂龙鱼
钓鱼用栈桥 +2	小金鱼、春夜鲤、扩散凸眼金鱼、爆裂龙鱼、破裂龙鱼
投网机器	鱼刺身、切味鱼、针金枪鱼、爆裂龙鱼、破裂龙鱼、小金鱼、春夜鲤、眠鱼、古代鱼、水龙的鳞、翠水龙的鳞、扩散凸眼金鱼、旗鱼、オオシッポガエル



蜂箱



此处除了为玩家提供蜂蜜外，还能获得制造黄金鱼饵的珍贵原材料道具土蜂的幼虫。

阶段	个数	可获得素材
试作型	2	蜂蜜、虫之死骸
正式型	4	蜂蜜、虫之死骸、土蜂的幼虫
改良型	5～6	蜂蜜、土蜂的幼虫

装备技能搭配方案

本作中的技能是系列中最多的，如何合理地分配装饰品来为服装和武器搭配出技能，已经成为了实战技能外，玩家必须要掌握的部分。游戏中新加入的 X、Z 与 G 级的装备最明显的优势就是除了防御力高之外，可装备装饰品的孔也多了起来。所以我们就为大家列出各种孔数能够搭配出的技能列表，以方便各位搭配技能之需。

注：红色字体为至少需要该孔数才可以发动的技能。

15　●×15	
· 暑【大】无效	· 回避性能 +2
· 火事场力 +2	· 雷耐性 +10
· 神之附身	· 气绝无效
· 激运	· 高级耳栓
· 攻击力 UP【中】	· 冰耐性 +10
· 寒【大】无效	· 睡眠无效
· 全耐性 +5	· 填装速度 +2
· 体术 +2	· 地形伤害无效
· 毒无效	· 饥饿无效
· 火耐性 +10	· 风压【大】无效
· 防御 +30	· 炮术王
· 捕获名人	· 麻痹无效
· 见切 +2	· 冰耐性 +10
· 龙耐性 +10	
15　●－●×5、●×5	
· 防御性能 +2	· 广域化 +2
· 攻击力 UP【大】	· 全耐性 +10
· 装填速度 +3	· 伤害回复速度 +2
· 防御 +40	· 见切 +3
· 龙风压无效	
15　●－●－●×5	
· 反动减轻 +2	
14　●－●×1、●×12	
· 暑【大】无效	· 回避性能 +2
· 气绝无效	· 激运
· 攻击力 UP【中】	· 寒【大】无效
· 全耐性 +5	· 装填速度 +2
· 地形伤害无效	· 毒无效
· 饥饿无效	· 风压【大】无效
· 防御 +30	· 麻痹无效
· 见切 +2	· 龙耐性 +10
13　●－●－●×1、●×10	
· 高级耳栓	· 见切 +2
13　●－●－●×2、●×7	
· 火事场力 +2	· 高级耳栓
13　●－●－●×2、●－●×3、●×1	
· 见切 +3	

13　●－●－●×3、●－●×1、●×2	
· 见切 +3	
12　●－●×3、●×6	
· 暑【大】无效	· 回避性能 +2
· 气绝无效	· 激运
· 攻击力 UP【中】	· 寒【大】无效
12　●－●×3、●×6	
· 全耐性 +5	· 填装速度 +2
· 地形伤害无效	· 毒无效
· 饥饿无效	· 风压【大】无效
· 防御 +30	· 麻痹无效
· 见切 +2	· 龙耐性 +10
12　●－●－●×1、●－●×1、●×7	
· 见切 +2	
12　●－●－●×3、●×3	
· 火事场力 +2	· 高级耳栓
12　●－●－●×4	
· 见切 +3	
11　●－●×4、●×3	
· 暑【大】无效	· 回避性能 +2
· 气绝无效	· 激运
· 攻击力 UP【大】	· 寒【大】无效
· 全耐性 +5	· 装填速度 +2
· 地形伤害无效	· 毒无效
· 饥饿无效	· 风压【大】无效
· 防御 +30	· 麻痹无效
· 见切 +2	· 龙耐性 +10
11　●－●－●×1、●－●×2、●×4	
· 见切 +2	
11　●－●－●×2、●×5	
· 见切 +2	
10　●×10	
· 道具使用强化	· 暑【大】无效
· 隐密	· 防御强化
· 防御性能 +1	· 回避性能 +1
· 火事场力 +1	· 雷耐性 +5
· 贯通弹／贯通矢威力 UP	· 气绝概率减半
· 强击瓶追加	· 斩味 LV+1
· 广域化 +1	· 幸运
· 抗菌	· 攻击力 UP【小】
· 冰耐性 +5	· 寒【小】无效
· 散弹／扩散矢威力 UP	· 自动装填
· 集中	· 异常状态攻击强化
· 心眼	· 睡眠减半
· 精灵的加护	· 精灵附身
· 全耐性 +3	· 装填数 UP
· 装填速度 +1	· 属性攻击强化
· 体术 +1	· 耐震
· 耐雪	· 体力 +50
· 体力恢复道具强化	· 伤害回复速度 +1
· 地形伤害减半	· 调和成功率 +45%
· 通常弹／连射矢威力 UP	· 毒减半
· 剥取的铁人	· 拔刀术
· 早食	· 饥饿减半
· 反动减轻 +1	· 火耐性 +5
· 风压【小】无效	· 准星移动幅度 DOWN
· 防御 +20	· 炮术师
· 捕获上手	· 麻痹减半
· 麻痹瓶追加	· 见切 +1
· 水耐性 +5	· 耳栓
· 飞人	· 龙耐性 +5
· 业物	
10　●－●×1、●×8	
· 道具使用强化	· 体力回复道具强化
· 早食	
10　●－●×2、●×6	
· 道具使用强化	· 体力回复道具强化
· 早食	
10　●－●×3、●×4	
· 道具使用强化	· 体力回复道具强化
· 早食	
10　●－●×4、●×2	
· 道具使用强化	· 体力回复道具强化
· 早食	
10　●－●－●×2、●－●×1、●－×2	
· 见切 +2	
10　●×5	
· 道具使用强化	· 暑【大】无效
· 回避性能 +2	· 气绝无效
· 激运	· 攻击力 UP【中】
· 寒【大】无效	· 全耐性 +5
· 装填速度 +2	· 体力回复道具强化
· 地形伤害无效	· 毒无效
· 早食	· 饥饿无效
· 风压【大】无效	· 防御 +30

小强般的技能 根性这个技能是当玩家受到致命攻击时，体力剩余量为 1，但是这个技能并不是次次都能发动。不过在玩家的体力在 65 以上时，受到致命攻击却是 100% 发动。活用这个规律便能够如小强般的存活下来，

· 麻痹无效	· 见切 +2
· 龙耐性 +10	
10 ●−●−● ×1、●−● ×3、● ×1	
· 见切 +2	
9 ●−● ×1、● ×7	
· 暑【小】无效	· 防御性能 +1
· 回避性能 +1	· 气绝概率减半
· 广域化 +1	· 幸运
· 攻击力 UP【小】	· 寒【小】无效
· 全耐性 +3	· 装填速度 +1
· 耐震	· 耐雪
· 伤害回复速度 +1	· 地形伤害减半
· 毒减半	· 饥饿减半
· 风压【小】无效	· 防御 +20
· 麻痹减半	· 麻痹瓶追加
· 见切 +1	· 龙耐性 +5
9 ●−●−● ×1、● ×6	
· 防御强化	· 火事场力 +1
· 反动减轻 +1	· 耳栓
· 飞人	· 业物
9 ●−●−● ×3	
· 见切 +2	
8 ●−●−● ×2、● ×2	
· 防御强化	· 火事场力 +1
· 反动减轻 +1	· 耳栓
· 飞人	· 业物
8 ● ×8	
· 扩散弹全 LV 追加	· 雷耐性 +10
· 神之附身	· 贯通弹全 LV 追加

· 冰耐性 +10	· 采取 +2
· 散弹全 LV 追加	· 自动标记
· 睡眠无效	· 体力 +30
· 调和成功率 +25%	· 甲榴弹全 LV 追加
· 火耐性 +10	· 饥不择食
· 炮术王	· 水耐性 +10
8 ●−● ×2、● ×4	
· 暑【小】无效	· 防御性能 +1
· 回避性能 +1	· 气绝概率减半
· 广域化 +1	· 幸运
· 攻击力 UP【小】	· 寒【小】无效
· 全耐性 +3	· 装填速度 +1
· 耐震	· 耐雪
· 伤害回复速度 +1	· 地形伤害减半
· 毒减半	· 饥饿减半
· 风压【小】无效	· 防御 +20
· 麻痹减半	· 麻痹瓶追加
· 见切 +1	· 龙耐性 +5
8 ●−●−● ×1、● ×5	
· 见切 +1	
7 ●−● ×3、● ×1	
· 暑【小】无效	· 防御性能 +1
· 回避性能 +1	· 气绝概率减半
· 广域化 +1	· 幸运
· 攻击力 UP【小】	· 寒【小】无效
· 全耐性 +3	· 装填速度 +1
· 耐震	· 耐雪
· 伤害回复速度 +1	· 地形伤害减半
· 毒减半	· 饥饿减半

· 风压【小】无效	· 防御 +20
· 麻痹减半	· 麻痹瓶追加
· 见切 +1	· 龙耐性 +5
7 ●−●−● ×1、●−● ×1、● ×2	
· 见切 +1	
6 ●−●−● ×2	
· 见切 +1	
6 ● ×5	
· 搬运达人	· 自动防御
· 猎人猫指导	· 隐密
· 扩散弹 LV1 追加	· 雷耐性 +5
· 贯通弹 LV1 追加	· 强击瓶追加
· 抗菌	· 高速剥取 & 采取
· 冰耐性 +5	· 采取 +1
· 最大数弹生产	· 散弹 LV1 追加
· 睡眠瓶追加	· 睡眠减半
· 精灵附身	· 接击瓶追加
· 体力 +20	· 探知
· 地图常备	· 调和成功率 +15%
· 通常弹全 LV 追加	· 钓鱼名人
· 甲榴弹 LV1 追加	· 砥石使用高速化
· 投掷技术 UP	· 毒瓶追加
· 烧肉名人	· 偷盗无效
· 火耐性 +5	· 疲劳无效
· 吹笛名人	· 准星移动幅度 DOWN
· 炮术师	· 捕获见极意
· 炸弹人	· 满腹者
· 水耐性 +5	· 炼金术
· 陷阱师	

猫厨房功效解析

猫技能一览

技能名称	技能效果
招财猫的幸运	获得任务奖励物品数量多的几率增加微上升
招财猫的激运	获得任务奖励物品数量多的几率增加小上升
猫的攀登超人	攀登时耐力消耗减半
猫的攀登铁人	攀登时受到攻击不会跌落
猫的反弹上手	近战弹刀时斩味消耗减半
猫的医疗术	各种回复类道具效果上升，解毒草与苦虫调和成功率 100%
猫的魅力	可以同山菜爷爷交换 6 次
猫的运搬超人	搬运时耐力消耗减半
猫的运搬铁人	搬运时受到轻攻击不会失手
猫的火事场力	体力 10 以下时攻击力、防御力上升
猫的火药术	所有爆弹的威力上升至 G 级别
猫的解体术（小）/（大）	剥取时一定概率增加一次剥取次数
猫的解体铁人	剥取时受到轻攻击不会被中断

技能名称	技能效果
猫的换算术	农场点数换算率增加（训练所除外）
猫的气球召唤术	热气球的出现率为 100%
猫的起上术（小）/（大）	倒地后起身的无敌时间增长
猫的拳斗术	挑拨动作的攻击力大幅提升
猫的交涉术	道具被黑猫盗取后在黑猫巢穴取回机会上升，与山菜爷爷交换容易获得好道具
猫的体术（小）/（大）	回避、防御消耗的耐力减少
猫的防御术（小）/（大）	受到攻击时 12.5%/25% 伤害减少
猫的调和术（小）/（大）	调和的成功率上升 5%/10%
猫的调理术	烤肉时得到肉的品质上升一个等级
猫的蹴脚术	踢动作攻击力大幅上升
猫的食事术	吃鱼时提升 25 耐力
猫的胆力	遭遇大型怪物时不会出现胆怯的动作
猫的吹奏术	使用各种笛系道具的损坏率降低
猫的投掷术	石子、飞刀、回旋镖的伤害上升

技能名称	技能效果
猫的采取术	采取时最大采取数一定几率增加
猫的射击术	弩通常弹威力增加；弓一级蓄力攻击倍率增加
猫的逃走术	背向大型怪物逃跑消耗的耐力减少
猫的道具俭约术	镐、虫网等损坏的概率降低
猫的特殊攻击术	各种异常状态攻击的储蓄值上升
猫的钝器殴打	弓弩近身攻击的攻击力大幅上升
猫的暴击	弓弩的攻击力小幅上升，弹道误差增加
猫的弱物招来！	登场大型怪物的体长较小
猫的秘境探索术	任务开始时 100%出现在隐藏区域
猫的工事术	野外出现的白岩石和冰块更容易破坏
猫的着地术	从高处跳下时手中抱着的物品不会损坏
招财猫的金运	获得任务奖励金钱数翻倍
猫的舞蹈术	使用跳舞的动作后，20 秒内攻击倍率上升
猫的高压术	攻击时不会弹刀，但斩味消耗加快
猫的落物术	怪物落物的几率提升到 100%
猫的附加术	力尽后食事效果不会消失
猫的 KO 术	锤子、狩猎笛和撇甲榴弹的眩晕值上升

注：红色字体为本作新增技能。

料理效果一览

材料组合	1 只猫厨师	2 只猫厨师	3 只猫厨师	4 只猫厨师	5 只猫厨师
肉 × 肉	体力 + 10	体力 + 20	体力 + 20	体力 + 30	体力 + 30
肉 × 野菜	耐力 + 25	耐力 −25	体力 + 10、攻击力 UP（小）	−	体力 + 40、攻击力 UP（大）
肉 × 鱼	耐力 −25	−	雷耐性 + 3	耐力 + 25、水耐性 + 5	体力 + 20、耐力 + 50
肉 × 谷物	体力 + 10	防御力 + 15	−	耐力 −50	−
肉 × 果实	−	火耐性 + 3	攻击力 UP（大）	攻击力 UP（小）、火耐性 + 5	体力 −40、耐力 −25
肉 × 乳制品	−	体力 −20	−	体力 + 40	耐力 + 25、防御力 + 15
肉 × 酒	攻击力 UP（小）	体力 + 10	耐力 −25	防御力 + 10、冰耐性 + 5	攻击力 UP（小）、火耐性 + 5
野菜 × 野菜	防御力 + 10	防御力 + 10	防御力 + 10	防御力 + 10	防御力 + 15
野菜 × 鱼	耐力 + 25	−	体力 −30	体力 + 20、龙耐性 + 3	防御力 + 10、冰耐性 + 5
野菜 × 谷物	耐力 −25	攻击力 UP（小）	耐力 + 50	耐力 + 25、攻击力 UP（小）	耐力 + 25、攻击力 UP（小）
野菜 × 果实	体力 + 20	防御力 + 10、体力 + 10	体力 −30	耐力 + 50	−
野菜 × 乳制品	−	体力 −10、耐力 −25	体力 + 10、防御力 + 15	−	防御力 + 20、耐力 + 25
野菜 × 酒	−	耐力 + 25	−	体力 + 40	耐力 −50
鱼 × 鱼	攻击力 UP（小）	攻击力 UP（小）	攻击力 UP（小）	攻击力 UP（小）	攻击力 UP（大）
鱼 × 谷物	体力 + 10	体力 + 20	−	体力 −30、耐力 −25	体力 + 40、防御力 + 20
鱼 × 果实	体力 −10	−	耐力 + 25、火耐性 + 3	防御力 + 20	耐力 + 50、防御力 + 10
鱼 × 乳制品	−	耐力 −25	体力 + 30	防御力 + 10、雷耐性 + 5	−
鱼 × 酒	防御力 + 10	耐力 + 25	耐力 −25	−	−
谷物 × 谷物	耐力 + 25	耐力 + 25	耐力 + 25	耐力 + 50	耐力 + 50
谷物 × 果实	冰耐性 + 3	−	−	体力 −40	体力 + 30、耐力 + 25
谷物 × 乳制品	−	−	防御力 + 10、耐力 + 25	体力 + 30、攻击力 UP（小）	体力 −50
谷物 × 酒	耐力 −25	体力 + 10、雷耐性 + 3	防御力 + 15、水耐性 + 3	−	体力 + 30、水耐性 + 5
果实 × 果实	−	体力 −10	−	体力 + 10、攻击力 UP（小）	−
果实 × 乳制品	耐力 + 25	水耐性 + 3	体力 −20、耐力 −25	−	体力 + 50、龙耐性 + 5
果实 × 酒	体力 −10	−	攻击力 UP（小）	体力 + 20、防御力 + 15	攻击力 UP（小）、雷耐性 + 5
乳制品 × 乳制品	−	耐力 + 25、攻击力 UP（小）	−	−	
乳制品 × 酒	体力 −10	冰耐性 + 3	−	体力 + 20、耐力 + 25	体力 + 50、耐力 + 50

浮岳龙的旋转攻击：浮岳龙的旋转攻击除了蹲下、飞扑、磨刀、烤肉等方式可以回避。不过对于一些收刀比较慢的武器或来不及收刀时，可以快速打开菜单，选择动作中的“失落”，角色就会立刻趴在地上安全地回避浮岳龙的攻击。



对于一款 PS 时代的游戏来说，本作的隐藏要素其实已经相当丰富了。除了 13 层的隐藏迷宫外，游乐场以及各种小事件都为游戏的收集增加了不少乐趣，本次的研究中，晴天就为各位玩家公开这部分的详细内容，相信结合上期的流程攻略，要达成 BEST ENDING 应该是易如反掌了。

文 晴天 美编 木仙

星之海洋 二度进化	Square Enix	角色扮演
PSP スターオーシャン 2 セカンドエヴォリューション		日版
2008 年 4 月 2 日	1 人	4800 日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

研究中心

游乐场挑战指南

在挑战隐藏迷宫前，如果各位玩家还对自己的实力没有自信，不妨考虑前往ファンシティ参加各种挑战项目来磨练一下自己。除了斗技场的对战项目可以经验、装备双丰收外，“食神大赛”和“巴尼兔赛跑”中也能赢得不少好东西。

斗技场

进入游乐场左侧的设施，与门口的接待员对话依次选择“出场登录する”、“出场する”就可以选择对应的项目和级别来进行挑战。以下我们将针对每个项目的特点和奖品来为大家进行讲解：



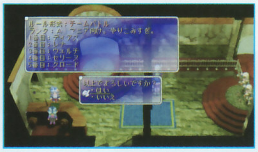
デュエルバトル

进行一对一的战斗，连续胜利四次就能获得奖品，A ランク的奖品为对应角色的专用武器。

角色	奖品
クロード	名剑ヴェインスレイ
レナ	フェルバーネイル
セリーヌ	ブライムブレアー
ディアス	妖刀クロムレア
アシュトン	双魔刀
プリシス	ハイパーパンチ

角色	奖品
ボーマン	フレアバースト
オペラ	サイコボックス
エルネスト	ナインテール
レオン	悟りの书
ノエル	デスファング
チサト	エアロガン
ウェルチ	指し棒やんのゴルァ

チームバトル



玩家必须按照先锋、次锋、中坚、副将、大将的顺序来安排出场的角色，只要总胜利次数达到 3 次就会得到奖品。A ランク中先锋战的タキコドゥス会使用前方多段攻击，派近战角色使用远程的必杀技可以轻松解决；次锋战的キドニア行动速度缓慢，可以使用蕾娜的“スターフレア”魔法猛攻其光属性弱点；中坚战的メデューサリザード仍然需要注意前方的吐息攻击，以防御“石化状态”为最优先，抓住其吐息后的硬直时间猛攻便可获胜；副将战的ヴィアードエイビア整体难度最高，如果看到其发动“マスターアタック”的提示就迅速远离；专心回避后再寻找机会反击；最后的大将战敌人除了攻击高以外没有任何特点，装备上克洛德的“エターナルスフィア”很容易便能封住它的行动，活活将其屈死。

等级	奖品
F	パープルミスト
E	そよ风のピアス
D	マジッククロス
C	ドリームクラウン
B	ライトクロス
A	スターガード

ブリーングバトル

等级	奖金	技能点
F	1000	2
E	5000	5
D	10000	15
C	20000	30
B	40000	50
A	80000	100

进行一对多的战斗，连续胜利三次即可获得奖金和技能点。A ランク的战斗中会出现 LV100 以上的敌人，尤其是多个机械士兵出现时非常有威胁，建议装备“ピヨノン”防止眩晕状态和“シルバーアンク”来吸收光属性魔法造成的伤害。

サバイバルバトル

只能选择一名角色进行 50 连战，道具中能够使用的物品固定，所以建议玩家将角色的等级练到 LV120 左右再挑战比较稳妥。A ランク中比较有威胁的敌人是 31 战和 50 战的巨鸟，战斗的原则和之前类似，只要不贪刀，注意回复并不难获胜，最后的奖品是“フォーチューン”，装备上它在移动时能够源源不断地获得各种道具。



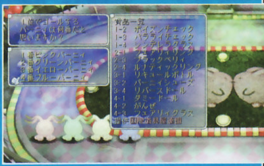
食神大赛

要想在比赛中获胜，只要派出“调理”技能 LV10，并且天赋中有“味觉”的同伴即可（推荐蕾娜）。每次比赛的内容和对手都会随机变化，最后获得的奖品与该场比赛的内容相同，利用珍贵的珍贵食材能够制作出很多回复数值超高的料理。每次比赛的时间为 5 分钟，并且只有在己方的厨具前才能打开菜单使用“调理”技能。除了初期的食材外，要想获得更高的分数，就要尽量使用高级素材来制作料理（材料不足时可以调查场地中的素材箱获得，高级材料出现的几率较低，需要多试几次），如果料理失败的话会增加时间槽下方的“压力槽”，该数值越高，角色制作料理的成功率就越低，尤其是初期一定要利用普通食材制作简单的料理来减少“压力槽”。



巴尼兔赛跑

和“赛马”异曲同工的赌博游戏，与右上角的巴尼兔对话可以花钱购买筹码，之后进入右侧的房间就可以观看比赛。在比赛正式开始前选择第一项可以从播报员处了解每只巴尼兔的状态，以便玩家判断比赛的结果，如果看到某只巴尼兔的性格评价为“结构头がいいらしい”，那么其有很大的几率获得第一，至于速度和スタミナ方面则优先选择具备“なかなかのもの”和“抜群”的巴尼兔。竞猜中最好的奖品就是大幅度增加移动速度的“バーニィシューズ”，如果玩家对奖品组合不满意的话，可以退出比赛重新进入来反复刷新。



特殊事件汇总

必杀技补遗



要获得普莉西丝的必杀技“ほろほろグラフ”必须让阿修通成为同伴，并且领悟LV70以上的必杀技“ソードダンス”。后期使用超级特技“出版”让他们两人分别撰写书籍，之后得到的物品不要拿去赚版税，而是直接对对方使用，只要保证他们两人的友好度和爱情度达到8，那么在ファンシティ进行PA就会在斗技场观众席的走廊上触发特殊事件。

黑市商店



乘坐飞行生物在力の场附近一块很小的孤岛上降落（地图上标识为白色的雪原区域），走到小岛的边缘会进入一个特殊地点“阴德屋・フェイクギャラリー”，与其中的商人对话可以购买很多强力的装备，对于正准备挑战隐藏迷宫的玩家来说非常实用。其中“マジカルラスプ”一定要优先购买，因为只有持有该道具，才能在使用“カスタマイズ”技能合成武器时得到每名角色最强的合成武器，同时超级特技“ブラックスミス”能够制作的防具也会发生变化。

圣诞老人的礼物



如果玩家将特技“ピックポケット”提升到了LV10，那么装备上“マシナリー”特技制作出来的饰品“マジシャンハンド”，返回アリーア村左侧一个年轻夫妇所在的房间，对着旁边的小孩按□键实行偷盗就有一定几率获得特殊饰品“サンタブーツ”（由于只能偷盗一次，所以之前最好保存记录），之后只要在装备着它的情况下在任意可以睡觉的地点休息，就有一定的几率收到来自圣诞老人的礼物，其中的“圣剑ファーウェル”可是前期不能错过的究级神兵哦。

部分礼物一览
ゴールドリング
ポイズンチェック
パラライチェック
ストーンチェック
シルバークロス
シルバーバレッタ
ブリディアイドル
シークレットブーツ
シールドピアス
ワイズリング
妖精の像
天使の像
ネックレス
シンデレラグラス
ミスリルドレス
圣剑ファーウェル

隐藏迷宫完全攻略

注意事项



当玩家在最终BOSS前的记录点保存过存档后，原路返回塔底乘船离开，接着去星球右侧的ファンシティ，进入左侧的斗技场在看台上与一名老者对话，选择两次第一项就会来到“记忆中的埃克斯佩尔行星”。出村后乘坐飞行生物前往地图左下角的沙漠区域，其中红点标识的地点就是本作的隐藏迷宫了。如果要返回奈德星，只要在アリーア村最初出现的场景中与后方的企鹅对话选择第二项即可。

必杀技活用法



这里获得的“リンクストック”可以与饰品“リンクコンボ”配合使用，当任意近战角色装备“リンクコンボ”后，进入“必杀技”设定画面，按下△键依次选择“夺う”和“リンクストック”即可在L和R键上分别设定两个必杀技，以便于在战斗中发动“连携必杀”，即前一个必杀结束后直接使用第二个必杀，中途不会出现停顿。另外值得注意的是，游戏前期装备该饰品同样可以达到使用“连携必杀”的效果，不过玩家选择的那名同伴所有的必杀技都会被封印，无法在战斗中使用。

地下1阶 纹章の遗迹

玩家在进入隐藏迷宫前最好能将等级提升到LV90左右，否则一开始的战斗便会感到相当吃力。在最后的房间调查门旁边的把手选择第一项打开通路，接着就是与BOSS的强制战斗。胜利后得到“バーニィシューズ”，玩家一定要让我方的主力装备上它，这样在战斗中的移动速度会大幅度增加，对于有效牵制敌人的进攻非常有帮助。

Enemy

此处敌人的大多数攻击都会附加“毒状态”，使用蕾娜的アンチドート魔法可轻松应对；遭遇魔法师的敌人时一定要使用快速咏唱的魔法或迅速近身来打断她们的咏唱，否则就需要装备防御光属性的饰品来减少伤害；拿盾牌的敌人在全身发红光时，所有的攻击都对其无效，只有等待其移动时才能对其造成有效伤害。

Treasure
ネクタル
ブルーベリィ
リンクストック
ニュークリアボム
ジューシィピーフ
トライエンフレム

BOSS ダークフェザード

LV 110　HP 160000　EXP 350000

战斗一开始先清除掉旁边的杂兵，而BOSS的普通攻击有很大几率让我方角色陷入“石化状态”，所以必须给近身战斗的角色装备“ストーンシェック”饰品来进行预防。敌人除了移动速度比较快以外，偶尔发动的暗属性魔法也可以通过饰品来进行防御，建议玩家操作魔法师使用单体攻击魔法牵制住它的行动，以便给近战角色争取到更多的进攻机会。

通往9F的捷径



在左侧某个地面透出光芒的房间，踩上去会听到特殊的音效，反复4次就会触发事件直接掉落到9F，可以在攻略9F以下的阶层时有效利用。初次进入时绝对不要尝试，否则这里LV180以上的敌人很容易便能秒杀我方全体。

地下2阶 恋慕の袋小路

此处需要根据入口石版的提示来转动石像，成功后会听到特殊的音效提示（将ミレーヌ和ルーク转到正确的方向后，移动到它们中间的空地能得到饰品“リンクコンボ”），最后返回入口通过之前关闭的门进行强制战斗。



角色	方向
フェリア	东
ユフィ	南
ロイド	东
システィーナ	南
ミレーヌ	南
ルーク	北
シャロン	西

Enemy

攻击力较高的猩猩和受到攻击会分裂的史莱姆是比较棘手的敌人，近战的角色一旦陷入敌人的包围圈就要迅速回避到开阔的场地确保安全。

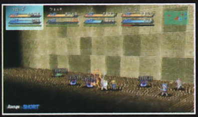
Treasure
リフレックス
リザレクトミスト
ピュアリーフ

获得道具的饰品 除了在流程和研究中提到的“ミスチーフ”和“フォーチューン”外，其实游戏中还存在一个能够不断获得道具的饰品“トリックスター”，它可以在エルリアタワー-2F的宝箱中获得。

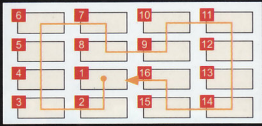
BOSS ブラッドゲレル

LV 120 HP 60000 EXP 25000

本战中的所有敌人受到攻击后都有一定几率分裂，所以使用全体攻击魔法能够收到很好的效果，前卫队员要根据情况随时更改攻击的目标，优先保证魔法师的安全，解决它们只是时间的问题。



地下3阶 一本道の洞穴



此处要求玩家在不走回头路的情况下，一次性经过所有的房间，根据左方图片的指示便可以轻松完成，最后通过之前关闭的门发生强制战斗。

Enemy

幽灵系的敌人会使用单体火球术，虽然玩家操纵的角色看清楚火球的方向并不难回避，但是由电脑操纵的同伴就会比较危险，为了保险起见可以让他们都装备上防御火属性的饰品；小恶魔型的敌人移动速度较快，而且会频繁使用近身的多段攻击，防御力不足的话很容易被秒杀，一旦受到攻击就要立即回复。

Treasure
ネクタル×2
スレイヤーリング
シルヴァンメイル
ドリームクラウン
ジューシィビーフ
特效药

BOSS ドリームシェイド×3

LV 130 HP 95000 EXP 180000



这场战斗需要一定的运气成分，因为敌人有三名，并且都有可能会使用让我方全体停止行动数秒的特技"ドリームピース"，所以一旦在停止时被围殴就很有可能阵亡。采取逐个击破的战术，随着敌人数量的减少，战斗的难度也随之降低，坚持就是胜利。

地下4阶 舞神の祭坛

此处玩家不要被画面中的墙壁所迷惑，一些看似无法通过的地点，其实都是可以穿过的，后面的阶层也会出现类似的情况。先走右边的分支操纵尽头房间的把手打开最初场景中间的门，进入其中会遇见舞神，此时只要选择"音乐"技能 LV10 的同伴就能得到特殊的乐器"幻の三味线"，另外最初场景右侧的宝箱能够获得莱恩（レオン）的最强攻击魔法"エクスティンクション"。



Enemy

兔子型的敌人会不断跳跃，如果使用普通攻击的话，很容易遭到反击造成不必要的伤亡。建议使用克洛德的"吼龙破"将敌人在地面打出硬直后，再上前追加普通攻击，或直接使用"兜割"等直接对空的特技来削减敌人的体力。

Treasure
漆黑のピアス
ピヨノン
ネクタル
セラフィックガーブ
リザレクトミスト
ピュアリーフ

BOSS ミイル32

LV 140 HP 190000 EXP 400000



敌人的攻击会呈扇形分散开，所以近战的角色一定要尽量提高"受け流し"等战斗技能，不然很容易在正面攻击时直接被所有攻击命中。至于其攻击附加的"毒状态"完全不足以为惧，让两名近战角色将其围住便可屈死它。

地下5阶 女の逆袭

在这里前进不久会遇到一名神秘少女，但是之后的选项无论怎样选择都会发生强制战斗，战斗中敌人的防御力极高，我方的攻击完全是在给它挠痒痒，所以一上来就直接选择"逃跑"即可。接着继续往右侧前进会遇到被怪物袭击的少女，选择第一项救下她后得到特殊武器"ウィアードスレイヤー"，让蕾娜或波曼等可以装备拳套的角色装备上后，返回最初发生强制战斗右下角的房间，再次与之前的怪物进行战斗，这次敌人会被一击必杀并得到重要道具"红莲の宝珠"，来到阶层最后的房间打开关闭的门前往下一层。



Enemy

幽灵系的杂兵以强力的地属性魔法攻击为主，事先一定要装备相应的饰品来防御；蜘蛛精会使用瞬间移动，必要时让魔法师使用全体魔法逼其现形再一口气消灭。

Treasure
フレッシュシロップ
スレイヤーリング
ジューシィビーフ
特效药
フェアリィリング
ネクタル
セラフィックガーブ

BOSS ウィアードビースト

LV 99 HP 811200 EXP 165252



要确保能够确实地将敌人一击必杀，最好给装备"ウィアードスレイヤー"的角色搭配"バーニイシューズ"来提高移动速度。敌人的吐息拥有多次攻击判定，可以操纵角色引诱它发动此招后，迅速绕到其背后给予其致命一击。

一招制敌之术

此阶层得到的特殊武器"ウィアードスレイヤー"其实可以对所有名字以"ウィアード"开头的敌人一击必杀，合理利用的话，可以在更深的阶层大大缩短战斗的时间，另外该武器在攻击敌人时，还会将造成伤害的一半转化为装备角色的 HP 哟。

特殊敌人	出现阶层
ウィアードナイト	地下1阶
ウィアードアクス	地下2阶
ウィアードゴウト	地下3阶
ウィアードデビル	地下8阶
ウィアードマレスク	地下9阶
ウィアード・メイジ	地下11、12阶

地下6阶 盗贼の巢穴

在有很多石像的房间，调查右下角的石像会发现机关，选择第一项启动后就可以打开通往 BOSS 的门，另外利用 BOSS 左侧的魔法阵可以传送回地下1阶进行整顿，当然最重要的还是保存记录。

Enemy

这里会有很大几率遇到黑色的盗贼，虽然他只有 300 的 HP，不过我方的任何攻击都不能对其造成有效的伤害，尤其是多个出现时很容易在短时间内秒杀我方全体，所以最好事先使用"アート"特技以"マジカルクレイ"为材料制造几个逃跑用的"韦驮天"比较稳妥。不过在击败 BOSS 获得"チンケスレイヤー"的特殊武器后，可以装备它对这种敌人一击必杀，并且之后得到的经验值也非常可观，绝对是整个隐藏迷宫中最适合练级的阶层。

Treasure
ドリームクラウン
キュアポイズン

BOSS チンケシーフ LV99

LV 160 HP 40000 EXP 200000

BOSS 自身的行动比较迅速，如果被杂兵使用特技停止时间的话，我方的魔法师会处于非常危险的境地，所以一开始就要使用快速咏唱的魔法来牵制敌人的行动，并抓紧时间尽快消灭掉所有的杂兵，这样最后孤军奋战的 BOSS 基本上就没有任何威胁了。



隐藏的商店

在石像的房间中玩家会有1/4的几率遇到特殊的商人サンタ（是否出现在一进入迷宫时就已经确定，反复切换场



景是没有任何作用的），从他那里可以购买到很多珍贵的矿石。其中“カエルの輝石”是迅速返回地下1阶的珍贵道具，建议先买20个备用，至于售价高达1000万的“サンタブーツ”和500万的“トライエンブレム”并不建议玩家购买，因为它们还能通过其他的途径获得。最后要提醒玩家的是，购买物品前一定不要忘记发动超级特技“なんでも鉴定だ”下的“割引にする”来获得更优惠的购入价格。

地下7阶 女神の祭坛

此处需要先在祭坛处走右侧的分支，在最后的房间穿过隐藏通道得到“ひび割れた宝珠”后，让任意角色使用“细工”特技对其进行加工就能获得“红莲の宝珠”，最后返回祭坛选择第一项将宝珠放置在上面就可以打开之前关闭的门。



Enemy

从此阶层开始敌人的强度会有明显的提高，其中蜥蜴形的敌人会使用暗属性的吐息攻击，建议必须让克洛德使用“细工”特技对“シルバー”进行加工得到强力饰品“シルバーアンク”来进行防御；魔法师会使用水属性的全体魔法，使用“リフレクション”魔法提升魔法防御力后并不需要刻意装备饰品来防御，尤其是当其使用旋转移动时，千万不要锁定她进行攻击，不但会把时间浪费在奔跑上，被她接触到还会造成不小的伤害；弓箭手这类敌人通常都会成批出现，她们的攻击同样和之前的机械士兵一样呈扇形分散，建议近战角色不要贸然上前，让魔法师使用全体魔法牵制后再消灭比较安全。

Treasure
ピュアリーフ
ピヨノン
ウィアードスレイヤー
トライエンブレム
フレッシュシロップ
がんぜ
バーニィシューズ
黒龙“石田屋”
珠の光“有机雄町”

BOSS ミスリル・イーター

LV 170　HP 600000　EXP 242000



BOSS和正篇流程中遇到的比较相似，当HP削减到一定程度后会使用全体的强力特技，如果玩家是操作近战角色的话，可以留意敌人身体下方地面的颜色，如果看到其变红，就是发动全体攻击的先兆，随后立即切换到蕾娜使用全体强力回复魔法“フェアリーライト”就能缓解这招造成的伤害，至于BOSS攻击附加的“毒状态”则要及时解除，随时保证我方的角色都在满血状态，解决它只是时间问题。

地下8阶 食神

调查BOSS上方的壁画会被食神要求供奉食品，比较快捷的方法是使用超级特技“マスターシェフ”以“肉类”和“鱼介类”为原料合成出“海燕の巣のスープ”，只要给予食神9个左右就会发现对话有了变化，之后在选择食品的第一页会追加一些失败的料理，选择其中之一才发现原来又是之前的少女在搞鬼，同时通往BOSS的门也会打开。



Enemy

空中飞行的恶魔型敌人移动很快，尤其是全体暗属性魔法威力极大，之前一定要装备饰品来进行预防；绿色的盾牌士兵在死亡后会反弹一定的伤害给玩家，只要注意及时回复并没有太大的威胁；至于能够使用停止特技的敌人则是任何一场战斗优先消灭的目标。

Treasure	Treasure
ランベンダー	圣杖ミリオンテラー
セラフィックガーブ	ウーズカクテル
アメーバスーブ	スライムゼリー
チンケスレイヤー	特效药
ピヨノン	フレッシュシロップ
幻の大とろ	がんぜ

BOSS エリシン・ビースト

LV 180　HP 450000　EXP 300000

敌人的动作非常缓慢，比较致命的一招就是将角色吸入其体内一段时间，吐出来后就会直接死亡。所以近战角色尽量使用远程的必杀技，或将其打出硬直后再追加其他攻击，基本上玩家只要操纵蕾娜保证复活同伴并回避敌人的攻击即可。

地下9阶 封印の棺



直接可以通过的阶层，最后房间的BOSS需要在地下11阶获得“圣剑ファーウェル”后调查棺材才能挑战。

Treasure
リザレクトミスト
ヴァリアントブーツ
アルテミスリーフ
特效药

Enemy

蠕虫状的敌人仍然会使用吞食我方同伴的特技，由于它们大多数情况都会成群出现，所以近身角色一定要注意不要陷入它们的包围圈，必要时玩家可以操纵一名同伴专心回避；飞鸟型的敌人会使用扇状的羽毛攻击，一旦被命中必定会陷入“石化和毒状态”，所以我方全员都要装备防御石化的饰品；野人系的敌人攻击力非常恐怖，大约一次可以造成4500左右的伤害，进攻时一定要确保魔法师使用魔法暂时封住它的行动，不然近身角色很容易便会阵亡。

BOSS ワーズ・ソーサリア

LV 300　HP 700000　EXP 1000000

战斗中的首要任务仍然是消灭掉能够使用“时间停止”特技的杂兵，BOSS最强的一招就是暗属性全体魔法，不过如果之前制作出了“シルバーアンク”就毫无威胁可言，另外敌人的攻击还是会附加“石化状态”，之前一定要做好相应的预防措施。

地下10阶 英断の时

在第一个场景玩家需要踩下方块打开通往特定区域的门，除了每次只能踩下7个方块外，在黄色和红色的房间中行动还会有“缓慢减少HP和MP”的负面效果。不过为了收集这里的宝箱，建议玩家还是把每个房间都走一遍，其中在7号房间可以得到塞丽努的最强魔法“メテオストーム”，在4号房间击败BOSS后开启后方的宝箱可以得到阿修通的最强必杀技“トライエース”。通过这里最短的路线为13、9、10、5、2、3、4。

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

Enemy

绿色机械士兵的普通攻击不会对我方造成任何伤害，只会扣除MP，所以在战斗后一定要及时使用道具进行补充，避免出现在下场战斗中无法使用魔法和必杀技的尴尬局面；红色的机械士兵是整个隐藏迷宫中最恐怖的敌人，建议玩家无论在什么情况下，只要遭遇它们就使用必定逃脱的“韦驮天”尽快脱身，绝对不要试图和它们硬拼，否则极有可能召来全灭的恶果。

Treasure
バーニィシューズ
チンケスレイヤー
フレッシュシロップ
ヴァルキリーブーツ×3
圣杖ミリオンテラー
レインボーダイヤ
ピュアリーフ
贤者の石

满足你的收集癖 从ファンシティ料理大会赛场两侧的阶梯向上其实还可以进入新的区域，与中间的女性巫师对话可以查看宝箱获得率、战斗回数等资料，而在PA事件中与右侧的男性服务生对话可以查看目前和自己爱情度最高的同伴是谁。

BOSS ジオ・ガーディアン

LV 200　HP 400000　EXP 300000

敌人并没有想像中的厉害，只要使用魔法强化状态后，近身角色就足以让BOSS毫无还手之力。当对其造成一定的伤害后，BOSS会只剩下头部在战场上，此时让近身角色撤离BOSS身边，使用魔法攻击便能安全地解决掉它。

地下11阶 皇龙の住处

第一次进入这里会直接与BOSS进行战斗，胜利后得到新的战斗技能“めくり”，不过之后便不能继续前进，因为被封闭的门只能在我方队伍中仅有两人的情况下才会开启。利用后方的传送方阵返回地下1阶后，离开隐藏迷宫再进入就会出现“是否分组前进”的提示，选择第一项只编成两名角色在战斗队伍中（推荐组合为克洛德和蕾娜），利用通往地下9阶的捷径，再沿路使用“韦驮天”尽量避免无谓的战斗便可顺利前往地下12阶。



Enemy

这里惟一需要注意的就是空中飞行的恶魔，其除了能够使用即死魔法外，特技还能吸收我方的HP和MP，建议在战斗中将其作为优先消灭的目标，尽量使用对空的招式造成它硬直后，再追加必杀技。魔法师型的敌人会使用强力全体火魔法，事先使用饰品防御该属性和“石化状态”在这里战斗会比较轻松。

BOSS ドラゴンタイラント

LV 300　HP 550000　EXP 1800000

BOSS最有威胁的还是吐息攻击，如果不幸被击中几乎没有生还的机会，所以事先可以准备一些复活药或回复MP的道具。由于敌人始终在空中飞行，使用克洛德的“吼龙破”效果比较好，不但能够对其造成连续打击，也便于观察它吐息之前的准备动作，以便拉开距离进行回避。

地下12阶 勇者の殿堂

进入正中间的房间会直接与BOSS进行强制战斗，胜利后得到“圣剑ファーウェル”，随后利用上层的传送方阵返回地下1阶，在入口处选择第一项让所有同伴回归队伍后，重新组成4人小组再前往地下9阶挑战棺材中的BOSS。胜利后得到“魔剑レヴァンテイン”，利用这两把剑的力量才能解除地下13阶最后门上的封印。

Enemy

蠕虫系的敌人在吞食我方同伴后，并不会直接造成其死亡，而是以很快的速度减少其HP，不过使用全体回复魔法就不必担心同伴的安全。

Treasure
ヴァルキリーガード
バトルスーツ×2
バーニィシューズ

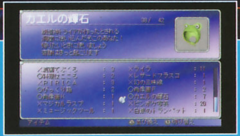
BOSS フェニックス

LV 220　HP 350000　EXP 1000000

敌人在发动最强的冲刺攻击前会有明显的后退征兆，并且地面会出现火花，由于第一次战斗时只有两人参战，所以在控制近身角色时一定要让其装备上“バーニィシューズ”，以便有更快地速度逃出敌人的攻击范围。战斗的基本原则是尽量不要拉开和BOSS的距离，再加上此时所有的战斗技能都已经升到满级，在其身下的普通攻击就足以对其造成足够的硬直时间，只要不贪刀慢慢就能将其磨死。

不死的凤凰

在第一次消灭掉BOSS后，如果玩家返回上层使用传送方阵离开迷宫，那么在下次进入时，在相同的地点还是会再次发生和BOSS的强制战斗。回避重复战斗的方法其实也很简单，那就是不要使用传送方阵返回地下1阶，而是使用“カエルの辉石”即可。



地下13阶 昴翼天使の圣窟

此处需要在左右两侧分支的尽头启动把手才能打开中间的门，进入其中就是和还未觉醒的昴翼天使进行强制战斗。胜利后得到隐藏乐器“白银のトランペット”，同时宣告隐藏迷宫完成，可以继续触发之前未完成的事件让最终BOSS觉醒，以便达成BEST ENDING。



Enemy

最后一层的敌人几乎都是之前的BOSS级怪物，不过掌握到战斗的方法后要取得胜利并不困难。惟一需要提防的是偶尔出现的魔法师，这次他会使用无属性的全体攻击魔法，要想牵制住他的行动，不但要尽量使用咏唱速度快的魔法，建议战斗一开始就先增加自己的魔法防御力，以增加存活的几率。

Treasure
ヴァリアントメイル
ヴァリアンオガード
昴翼天使の腕轮

BOSS ガブリエ・セレスタ

LV 255　HP 1000000　EXP 2200000



敌人除了移动速度快以外，偶尔发动的旋转攻击对近身角色的威胁较大，需要及时进行回复，另外她的魔法都为光属性，只要事先让所有同伴装备上“シルバーアンク”反而会为我们增加HP，省去了不少麻烦。比较稳妥的打法就是派出3名前卫牵制住她的行动，玩家则专心控制蕾娜进行回复，解决她应该只是时间的问题。

最强之敌破解之道

完成了隐藏迷宫并不代表玩家已经“天下无敌”，最后两名真资格的隐藏BOSS才是对玩家最后的考验，下面就让我们一起来看看让他们出现的方法吧。

イセリア·クィーン

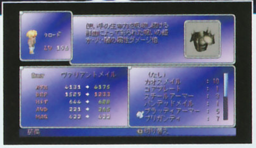
使用获得的“白银のトランペット”进行作曲会有一定几率领悟“恶魔の旋律”，在游戏的任意迷宫中演奏该曲目，退出系统菜单后就会直接进入强制战斗。另外需要提醒玩家的是，演奏该曲目并非每次都能成功，如果没有听到激昂的背景音乐响起，我们的伊赛利亚女王是不会出现的……

ガブリエル

在上期的流程中我们已经为大家讲解的让最终BOSS觉醒的必要条件。此时如果已经完成了隐藏迷宫，返回奈德星的セントラシティ进行PA，会在市政大厅的底层遇到之前的女预言家，调查她离开后留下的物品可以得到饰品“イスラフィルティア”，之后再去挑战最终BOSS就会发现他的实力有了让人难以相信的惊人变化……

无耻的吸血铠甲

以上两名BOSS如果采用传统的打法，即便是我方全体LV200左右都有可能坚持不到2分钟，当然还在为此焦头烂额的读者也不必担心，其实游戏给我们留了一个后门，那就是“ブラッディアーナー”这件特殊的铠甲（在力の场消灭ダークウルセイダ一有一定几率掉落）。虽然从表面上看，这件装备的性能并不出众，而且还有属性弱点，但是实际装备到角色身上后，你会惊奇地发现敌人的任何攻击都不会对装备的角色造成伤害，惟一的不足就是装备的角色HP会急速下降，如果减到0则会直接死亡。合理利用这个规则，现在要对付两名最强的隐藏BOSS就毫无技术含量可言了，派出3名装备“ブラッディアーナー”的近战角色牵制敌人的行动，玩家只需要专心操纵蕾娜不停地使用“フェアリーライト”魔法回复全体的HP即可，另外不要忽略了BOSS攻击附加的“石化状态”。



文 绿燕　编 纱迦　美编 NINA

无双大蛇　魔王再临	Koei		动作
PS2	无双 OROCHI　魔王再临		日版
	2008 年 4 月 3 日	1～2 人	6800 日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12 岁以上

尽管PS2上的《无双大蛇　魔王再临》是最新作，但因为PSP上刚刚推出了前作的中文版，结果一时间在编辑部内出现了两作一起流行的奇特景象。看来即使是动作游戏，全中文的环境也会让人产生亲切感。那么明年的这个时候，PSP上会不会推出中文版的《无双大蛇　魔王再临》呢？



無双OROCHI 魔王再臨

注1：本作同样是以△的蓄力攻击来取消□的通常攻击，而蓄力攻击的英文是“CHARGE攻击”，故我们将这种出招方法用“C”来简称。比如□□□△简称为C4，表示第4下需用蓄力攻击来取消。以此类推，C1就是△，C6就是□□□□□△。

注2：技型人物可以用R1来代替△使出蓄力攻击，在特定的招式中按R1，还会出现特殊效果。对于这样的招式，我们以“SP”来简称。比如SPC1就是R1，SPC4就是□□□R1。

注3：下文中提到的打击类，是指直接用自己的兵器、拳脚和身体作为攻击判定的载体攻击对手的招式，也称直接物理攻击；效果类则是发出一种画面效果作为判定的载体来攻击对手的招式，也叫间接放射型攻击。

作者的话

所有心得都只能算是笔者个人的打法，每个人都有自己的习惯打法，笔者的打法也不可能就是最好的。《无双》系列向来打法众多，而不同的打法也需要涉及到不同的属性配置，所以心得中笔者也不会特意去推荐哪个人物配哪8种兵器属性，只会在需要时作一些类似“若带了什么属性，会出现什么情况”这样的说明。

玩过前作的都知道，本系列一般情况下有属性的招式要远强于无属性的招式。因此本作尽管有不少角色带属性的招式有变动，但总体作战思想不变，依然是尽可能安全地多使出属性攻击。

本作的故事模式的挨打伤害有大幅度降低，基本上“五星激难”就和前作的“四星困难”差不多（一点不夸张，尤其装了满级的特技后，甚至感觉还不如），但演剧模式则不同。演剧模式的激难一星关卡，难度就已经超过了故事模式的激难五星。演剧模式的激难五星，损血量基本和前作的激难五星差不多。我们可以把演剧模式的一星看成故事模式的六星难度，那么游戏就相当于总共有十星难度。

另外，本作的“天舞”技能过于强大，拿网上许多人的评价就是“官方金手指”。装了后任何人都成了近似神般的存在了，也就没有讨论打法的意思了。所以本文的人物方面都是在不装天舞的情况下讨论的。

新角色招式简析

太公望

类型 技　招式流派 三国系

9□：攻速较快，范围尚可。

C1：撒出沙子，无属性，出手较快，可用于牵制。

C2：将对手打上后再扔下，可砸到周围人。需要第一下正面命中后才会出第二下，无属性，扔下后埋下八卦符。

C3：连续左右敲击，最后光圈收尾，埋下八卦符。无属性，并且左右敲击的浮空高度设定有问题，若对方已浮空则必定会中途连丢。

C4：先做一个拉起鱼竿动作，有属性。再跳到球上，范围吹飞，埋下八卦符，有属性。

C5：范围挑空，打击与效果并存，并在后方埋下八卦符，有属性。

C6：范围砸地吹飞，有属性，埋下八卦符。

SPC1：引爆所有八卦符。他的八卦符威力和范围都比浓姬的炸弹大得多，因此实用性比后者高。

EX反击：向后一跳发射一个水浪，范围较大，解围性良好。

无双：连续的钓鱼动作，效果技，范围不错但收招时有个坐地的动作，使得放完无双后的安全性大打折扣。



太公望的招式都是大范围的，无论是清兵还是打将都很好。早期有收招慢和部分招为伪连的缺点，有阳和神速后即可弥补这些缺点。平时C4、C5、C6都不错。当然C6只有一次属性，伤害上不如C4、C5。他的□很快，范围也可以，在出□时很少会被打断。八卦符累积到一定程度后若有必要可以引爆。属于用起来不必太动脑筋的角色。

源义经

类型 技　招式流派 战国通常攻击系

12□：以光束刃砍击，范围不错。

C1：放出雷球，威力较低，无属性(注意放出雷球并不代表就带雷属性，下同)。

C2：挑空，无属性。

C3：砸出一个雷爆裂，致晕，无属性。

C4：快速横扫两刀，砍的同时发出雷球(打击、效果并存)，有属性。

C5：横扫并发出刀光(打击、效果并存)，有属性，且刀光能打出多段，全中的话威力非常大。

C6：投技，把人抓起来，跳起扔向地面，能震晕周围的人，无属性。

C7：投技，用光束刃把人挑起，再一个落雷击伤周围人(自带雷属性)，然后把人扔出去。比较特别的是落雷那下是不能对挑起的那人造成伤害的，最后的扔威力小且无属性。

C8：跳到空中对着斜下做类似C4的那两挥(打击、效果并存)，都有属性。

SPC1：一定时间强化自身武器(威力、范围上升)，并且在强化时间内打到100连以上还会再强化一次。

EX反击：连续多次的砍击。范围和解围性较好。

无双：连续向前雷击，在本系列中无双威力普遍不大，但他的无双威力便是少有的高。

源义经的主力招式推荐C4和C5。C5打全中对敌人的位置有要求，不过一旦全中能中十多下，威力惊人。C4由于打击、效果并存，也变相地增加了连击数，相当强悍。而相比之下C8不但出得迟，而且人在空中刀一般砍不到人，只能靠挥出的雷球打到人，比C4逊色多了。他的SPC1说实话不是很有用，而且本作技型人物的无双消耗比前作普遍上升。



©2008 KOEI Co.,Ltd.All rights reserved.

平清盛



类型 力 **招式流派** 战国蓄力攻击系

8□：念珠挥击，攻速慢，安全性不足。

C1：一段是扔出个火球，二段是扔出三个火球，三段是扔出三个冰球。由于出招相当慢，又仅仅是自带炎或冰，因此很少会用到。

C2：两下小挥动接一下大范围效果技。后两式有属性，可当主力技。

C3：第一下破防，然后一下属性攻击，接着是个投技性质的招，把念珠扔上去后砸下来。若是扔时连人一起砸上去，那么砸下的是类似C2-3那大范围效果，若没打到人，那就是个范围较小的砸地。整个C3仅第二下有属性，安全性不足。

C4：先放几次激光，然后把念珠的珠子散落于周围地上产生爆炸，爆炸结束给自己追加绿色撞人斗气(该撞人斗气比星彩、庞德、义弘都强，撞人时带有爆炸效果，威力高)。只有第二次激光有属性，出得很慢又几乎都是在原地，很不安全。

必杀技：抓住人后吸血，可以给自己加一段体力。在危急时使用可以助自己度过险境。

无双：念珠周身旋转，最后以大范围效果结束，解围性好。

平清盛主力技为C2。两次属性且以大范围效果招结尾，伤害和安全性都不错。其他蓄力攻击均有安全隐患，经常会造成“扛血”的局面，而且都只有一次属性，带属性的那下范围又不怎样。必杀技可以在一些危急时刻使用，即使只抓到个小兵，也能加不短的一段体力。



卑弥呼



类型 速 **招式流派** 战国蓄力攻击型

8□：连续的子弹射击，角度较大，单发子弹威力很小。

C1：如机关枪般的直线连射，子弹次数非常多，单发威力非常小，最后以激光结束。有一次属性。若L3+R1后使用，还有两边两排子弹，结束式是前后都有激光。

C2：先是小范围扫描光线，然后左右激光，最后是带属性的前方散射激光。经过L3+R1强化后最后散射的激光很多。

C3：向左前、右前、正前依次发射激光，三次都有属性，但因方向问题较难全中，用L3+R1强化后有所改善。

C4：先翻个跟斗发出霰弹，然后是向下的小激光，最后是有属性的向前激光。

R1：翻跟斗后全方位子弹射击，消耗无双。

L3+R1：把两个兵器变成四个，消耗无双。

无双：范围不大。

首先，她的子弹不能带冰，不用指望冰住后连射了。主力招式是C3和C2，平时推荐常用L3+R1来强化兵器。C1在早期不错，后期威力欠缺。C4不推荐，安全和威力都有所不足。R1不推荐，实用性不足。



真远吕智



类型 力 **招式流派** 战国特殊技系

8□：和远吕智基本相同，第一□仍无敌，第二□变为带炎属性，第八□变为发出5个冰球。

C1：特殊光束，有属性，威力相当小，但是能把对手的无双抽干。

C2：挑空，有属性，然后在空中出类似月英空中△那样的旋转攻击。

C3：大型光束，类似诸葛亮真无双的结束式，威力很高，有属性。在特定距离能打出多段伤害，具体方法暂时还不明朗。

C4：本作最逆天的招式之一。大范围连续型效果类攻击，每下都有属性，正常的浮空情况能打中十来下，敌人在地面则会倒地，虽然有追地判定但一般就中一两下。而在特定高度，会打出类似“卡墙BUG”的情况，判定变为每秒60连击，能一下子打出三位数的连击数，由于每下都有属性，别说敌人最多二行体力，就是有十行体力，也照死不误。此外在效果发出前的蓄力动作为无敌。

必杀技：投技，拉住别人后制造一个结界使人连续损血，最后把人打出。

无双：和远吕智类似。

大概是因为前作的远吕智实战能力不强，远远达不到剧情中所描述的那样强大，这次光荣专门重制了个真远吕智。从《战国无双2》开始，敌将不再像以前那样无耻到不管无双槽满不满都能放无双，所以其C1还是有作用的(当然对战模式更有用)。C2若带了雷会有影响。而C3与C4则都是强大的主力招式了，C4可谓杀将如喝水般简单。C3则可以用来大量清兵。有这两招已经足够应付任何情况了。他收招比较慢(即使带了神速)，可以打造上“飞龙”来实现跳跃取消。

孙悟空

类型 速 **招式流派** 三国系

9□：移动性较大的棍击，第九□和C4一样自带判定长度2倍。

C1：转棒跳起，并向前发出一个球体。打击、效果并存。

C2：踢腿，挑空，无属性。

C3：前移性较大的滚动攻击，最后以带属性的砸地收尾。

C4：旋转棍子两次，都有属性，自带判定长度2倍。

C5：原地发出挑空作用的风并跳起，有属性。

C6：棍子横扫，有属性，自带判定长度2倍。

R1：耗少量无双后拔猴毛变出两个小猴子一起助阵。

R1+□：神兽化后的连续砸地攻击，玩过PS上光荣出的《西游记》的人对此一定有印象。但在《无双》里孙大圣的神兽化属于华而不实的。攻击力很小，又不能带属性，还消耗无双。

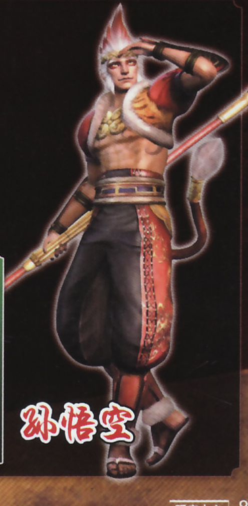
L3+R1：向前发射移动的下落光束阵，威力和范围尚可，消耗少量无双。

无双：把棍子分成两段后连续旋转突进攻击。





孙大圣有个最大的特点就是移动时不是跑路，而是筋斗云飞行，移动速度在1级时就已是上限，赶路非常有效率。由于带属性的打击类招式都自带判定长度2倍，因此旋风无效，可以省出格子。孙大圣只有C4带两次属性且360度大范围，只是第一下就是吹飞，需要带雷且不带分身才能保证任何时候两下都全中。好在本作里分身已远比前作弱化，因此大可不装。C4结束时孙大圣的那个招牌动作可以直接跳取消，这样就没什么破绽了。值得注意的是孙大圣的许多招式是软招(即下盘不稳，在中途一受到攻击就直接浮空)，因此有条件的话也可以打造“旋回”加强安全性。



伏羲



类型 力 招式流派 三国系

（从伏羲开始的角色都是来自以前作品，因此不再把每招每式都详细介绍了。）首先值得注意的是C1第一下是属于普攻式而不属于蓄力式，因此不能打断对方的无硬直状态。C4范围大，可以作为主要攻击手段，C3只按一下△也不错。其空中△自带炎，在早期武器没打造好时可以用这个点火来烧。R1必杀技不算很强。

女娲



类型 速 招式流派 三国系

C3安全性不佳，因为C3第1式和第2□衔接很慢，这阶段比较容易被打断。平时一般用C4作为主力，在没有什么小兵的情况下可以用C6的两次属性来单挑敌将。R1比较特殊，能把小兵变小，虽然变小后的人攻击力下降，但人小了你也只能用JC、C5这类有低位判定的招能打到他了，就算周围小兵都小人化你也玩不到女王踩踏游戏的。此外变小对武将无效，大大降低了实用性。L3+R1每下都带冰，所以冻住几率极高，单发威力则很小，全中才能打死个小兵，所以一般就用来冻人的。



柴田胜家



类型 力 招式流派 战国蓄力攻击系

《战国无双2 猛将传》的逆天特殊技“爆杀”在本作里没有了。但由于柴田胜家是蓄力攻击系的，C招都有多次属性，因此依然强势。可以用C3作为主要攻击手段，辅以C2、C4。其R1必杀技是扔出两个大齿轮，威力和范围都不差。

长宗我部元亲

类型 技 招式流派 战国蓄力攻击类

在《战国无双2 猛将传》中，长宗我部元亲属于较弱势的角色，但在本作中由于其C1-1和C1-2都带属性，一下子成为了强势的“C1党”。当神速达到10级后C1只出两下很厉害，既有不低的伤害输出，自身因高速移动，安全性比站在原地的又要高。而且C1-1在攻击同时还放一个音球，达到一定数量后来个跳□引爆一下也能清兵。值得一提的是其C4，后两式的音波由每式一个变成每式两个。SPC1弹出一堆音球，实用性和安全性都不是很好，还不如省着无双作为反击之用了，毕竟C1就已足够了。





佐佐木小次郎

类型 技 招式流派 战国通常攻击系

首先，佐佐木小次郎的C4、C5、C6、C8-2这些有属性的打击类招式都自带判定长度2倍，所以旋风无效，没必要装。在早期兵器没打造好时，C7是不错的选择，打造好后，C4、C5、C6全都可以主打，属于相当容易上手的。SPC5是把刀和隐藏刀都旋转飞出，范围和威力都不错。





前田利家

类型 力 招式流派 战国通常攻击系

以前C招出招和收招慢的缺点，可以用神速和飞龙来弥补掉。没有了能中多下的C9，他的招式就都是一次属性(除C5扔出两个冲击波能有2次)，伤害输出略有不足，不过在本作里他的C5终于在出招时能自己转向了。平时可以用C4、C6来作清兵之用，打将可以用两个波的C5，也可用C7。R1投技威力尚可。



佳拉夏



类型 速 招式流派 战国特殊技系

在本作比较有争议的人物。单论招式，确实很差，因为不像《战国无双2 猛将传》里那样有许多特殊技可以用。而且虽是速型，两个特技又是都耗无双的。好在其C1-1依然能蓄一段无双，虽然加得少，但也能补得上来。单从招式来看，她只有C2-2可以作为主要攻击手段，别的招式都只能用“花拳绣腿”来形容。其R1是发3个火球，威力不大，出得慢，实用性一般。值得注意的是她的L3+R1的保护圈，大家知道从《战国无双2》开始就有的“卡墙卡段数”：当敌人在离墙很贴近的地方被效果类招式打中，该效果会变成每秒60连击的超高频率攻击。而她的保护圈也正有这样的作用。一旦在墙边，就会出现卡段数现象，然后直接连击数一路飙升，敌人会像抽风一样越卡越高，此时你可以跳一下，这样就能打到200连击以上，基本上哪个敌将中了都只有上西天的份。但是，她的保护圈，设定为遇到障碍会消失，所以，既要靠墙，又不能太靠墙，保护圈一旦碰到墙，甚至碰到旗杆，就会立即消失。不过，也有应对的办法。“卡墙卡段数”是广义上的“墙”，即所有不可进入的区域。所以河边、悬崖边这些也都属于这种广义的墙，也能引发卡段数，而这些又不是真墙，没有障碍，所以保护圈就不会消失。可以最大程度发挥其威力。





系统变更点解说

1.大量三国人物的C1、C2都没有属性了。目的很明显是为了削弱在前作非常BT的C1党和C2党。因此，不少角色的打法需要做相应的改变。大部分需要改用C3或C4，像张辽、貂蝉等人。与此相对的，在前作没有属性的砸地、龙卷风、光圈、激光等效果有了属性，因此像吕布C3、左慈C4这些以前在《真・三国无双4》时的强力招式就又复活了。

2.分身弱化。前作的分身虽然不能带炎、雷、冰这些属性，但能带勇猛、极意、破天。所以分身几乎就是本体招式伤害的复刻。而本作中，分身不再能带这些属性，而且分身自带的攻击力也比前作略有减弱。因此不少以打击类招式为主要攻击手段的人物，若兵器上格子紧张，可放弃分身。



3.神速BUG大部分已修正。前作中多到令人发指的神速BUG，在本作中基本得到修正。三国人物的C5、战国人物的许多效果类招式不再会出现判定莫名移位的情况。不过依然没有完全修正。像直江兼续的C1，有了高等级神速会打到右边去，杂贺孙市的C1带了高等级神速后枪会打到天上去。

4.不少强力多段属性招被削弱。例如前作中超强的的关平C4、曹操C6，现在分别只有1和2次属性了。但战国武将中不少多段属性招式都没有削弱，有点厚此薄彼的意味。

5.部分浮空高度问题修正。例如被称为万年不改的稻姬C4问题终于得到了修正，但是修正虽好，却又有了新的问题，像太公望的C3中间式，就又有了会中途连丢的问题。

6.有些角色招式性质变更。像阿市的招式现在全部自带判定长度2倍（虽然本来就是微效）；马超的R1，现在变为从空中扔下雷球；今川义元的R1那"跌倒斩"现在变为砸地，范围不再那么要命了；远吕智的R1现在也增加了判定范围；魏延L3+R1现在变成砸地；甘宁L3+R1出招变快……有不少这样细节上的变动。

7.星彩、岛津义弘、庞德的C1所附加的绿色撞人斗气有所弱化，撞人判定变为普攻性质，所以无法撞动正处于无硬直状态的敌人（如力型角色出招时），但平清盛的C4所附加的绿色撞人斗气则依然是属于蓄力式，所以依然能撞得动无硬直状态的敌人。

8.弓箭有所强化，一改前作中杀兵都困难的现象。此外，稻姬、孙尚香的箭属于普攻式，对兵不错但对将基本都没有硬直。而黄忠、夏侯渊的箭则属于蓄力式，可以断掉无硬直状态。

9.关于天舞。天舞虽然说作用是"无双满时除自带属性的效果类招外全招式带兵器属性"，但事实上就算你装的没有任何打造的"白板兵器"，天舞也会免费赠送给你炎属性和旋风属性。并且，天舞对神速会有额外加成作用（粗略目测似乎是把兵器上的神速属性的等级翻倍，仅是粗略目测，不可作为精确结论）。这样的话，神速等级一高，就会出现C招根本按不准的情况，要想把□按完也只能像拼刀那样按了。由此又会引发一些原本看上去已修正的神速BUG。所以，你若要装天舞，又要装神速，切不可把神速等级合成得太高。



10.技型人物的全部蓄力攻击招式都自带一定等级的破天，这个设定在马上时也存在，马上△打中已浮空的敌人，同样有加成。

特别篇 旋风的迷思

可以这么说，以前我们都上了光荣的当了。

我们知道，前作中，像魏延的C3结束式、C4，德川家康的C4，张辽的C3结束式、C4，徐晃的C3结束式、C4，岛津义弘的C5，前田庆次的C4等等招式，以及广大有属性的拳脚类招式，带了旋风属性后，判定线都没有丝毫地加长。所以，包括我在内的不少玩家都认为，这些招式不带旋风。尤其像魏延C1和岛津义弘C4、C6都能加长判定线，更让我们觉得，特定的招式是被专门设定成旋风无效的。

然后在《无双大蛇》发售PC版后，在一次偶然的和朋友讨论时，有人发现了里面有玄机。之后我们就进行测试。测试方法如下，用那些判定线不被旋风属性加长的招式，去攻击判定线碰不到的敌人。因为10级旋风是判定线2倍长，那么假如旋风事实上还有效，那么，应该在判定线的2倍长度以内依然能打到敌人。并且为了结果更明显点，利用修改器把旋风改成30级。若是无效，则多少级都是无效，若是有效，则30级应该是4倍长度，会有很明显的"隔山打牛"现象。

PC版《无双大蛇》测试下来，旋风有效，可以打到没有判定线处的敌人。拳脚类招式同样有效。有了这个结果，我在PS2上的《无双大蛇 魔王再临》也做了同样的测试。结果，同样旋风为有效，但是又和PC版的可以改高旋风等级而持续加长不同，《魔王再临》里就算你改了旋风等级，也有个上限，大约在判定线的2.5至3倍左右。有了结果，又继续测试什么招式是真正的旋风无效，结果发现只有两种情况是旋风属性无效的：

1.效果类招式。

2.已经自带判定线长度2倍的打击类招式。（例如孙悟空C4和C6、明智光秀C8、甄姬C4等等）



除以上两种情况外，所有带属性的打击类招式都可以带旋风，无论判定线在外观上有没有加长。因此，可以下如下结论：能带旋风的招式判定线不加长是一个显示BUG。就和《战国无双2 猛将传》里岛津义弘R1+△发动的绿色撞人斗气不显示但照样能撞人一样。

尽管有如上测试结果，可也并不是说，用打击类招式主打的都要带旋风，因此这还涉及到真正在实战中旋风属性占了一个属性格子是否值得。举例来说，孙策的兵器是反拿的，范围加到后面去，和没加没什么区别，没必要装。又如风魔小太郎和佳拉夏，拳脚类招式虽测试有效，但旋风10级是二倍长度，拳脚招式本来就是极短的判定线，二倍后也依然比匕首还短，因此属于微效，还不如空出格子来装别的比装旋风有价值。总体而言，是否有效是一回事，装不装还是看实战效果。

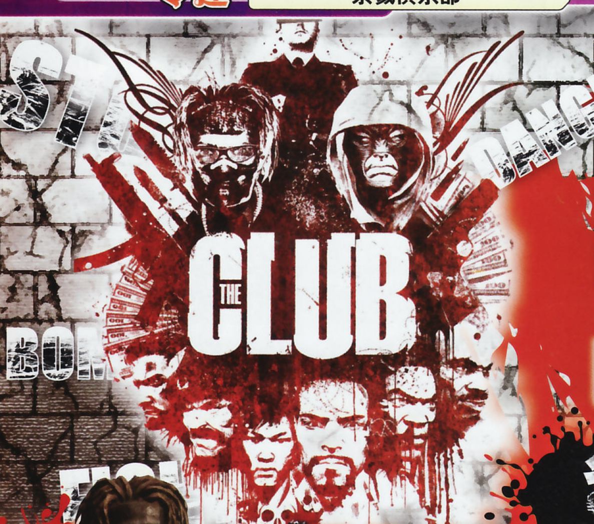


演剧模式

令人摸不着头脑的演剧模式全关卡出现条件，至今仍未讨论出一个准确的结果，不过有一点可以肯定是每个关卡的出现条件都不一样，其中不少都要求玩家打过某些特定关卡，只要大家把全部故事模式都通一遍就行了。这里就列出目前已知的与过关无关的演剧模式关卡出现条件，注意这些条件目前并不完全准确。编号是在选关画面中按从左到右，先上后下的顺序排列的。

1	大坂城之战	刘备、曹操、孙权的熟练度达到50。
2	樊城之战	信长、秀吉、家康的熟练度达到50。
8	邪马台决战	全部贵重品取得
16	上田城之战	甘宁、风魔小太郎、张辽的等级达到99。
18	本能寺之战	黄忠、夏侯渊、稻姬的等级达到99级。
20	麦城之战	全角色的等级之和超过1820。
24	庐山之战	全角色的等级之和超过910。
26	南中攻防战	全角色的平均等级超过40。
27	兖州之战	全角色的平均熟练度超过30。

壁纸编辑模式 将故事模式和演剧模式的全关卡打过之后，远吕智就会出现。之后用远吕智打过任意一关，就会出现这个壁纸编辑模式。在这个模式里可以自由设定壁纸的图案，部分组合还算比较爆笑，不过总的来说没太大意思。



我已经不太清楚用什么形容词可以来概括这个游戏了，并不是说这个游戏已经出色到了无以复加的地步，更不是说这个游戏烂到一无是处。并不出色的画面，简单的系统，却造就了这样一款吸引人的游戏。本作的可玩性可以说超过了很多在其他方面比它优秀地多的游戏，一种无形的紧张和刺激的感觉拉着玩家会不自觉地进行反复挑战。而这款游戏更推荐给那些喜欢追求高评价，喜欢极限通关的玩家们。不断刷新的分数和不断缩短的时间将会让你们感到无比爽快！

通关时间：约10小时

文 P.KE86 编 地狱伞兵 美编 木仙

杀戮俱乐部		SEGA/Bizarre Creations	动作射击
多机种	THE CLUB		美版
	2008 年 2 月 19 日	1～4 人	59.99 美元
	对应机种为 PS3、X360		对应玩家年龄：17 岁以上



操作方法

左摇杆	控制人物跑动，按下为蹲下
右摇杆	控制人物视野
十字键	切换武器
	急转身
X	Reload
A	动作键
B	手雷
LB	近身格斗
LT	精确瞄准
RB	跑动（配合方向键）
RT	射击
START	暂停菜单

游戏的主要模式

Sprint:这个模式是下面所有模式的基础，要求玩家在一定时间内连续击倒敌人来获得分数，同时随着击倒部位的不同给予不同的分数，还加入了许多特技的打法，如：last bullet，snap shot等等，都会给予额外的奖励。这个模式的流程相对较长，基本上是要走遍整个地图的，所以用来熟悉地形是很不错的。

Slege:这个模式要求玩家站在指定的区域内，敌人会从几个方向对你展开进攻，但是火力并不是太猛烈，医疗包和弹药一般都会在区域外面，捡取的时候会有5秒限时，5秒后角色身上的小型炸弹会爆炸。战斗的部分和Sprint一样，也是需要用连击系统和精确的枪法达到高评价的。

Survivor:这个模式与Slege一样都是在一片小的区域内，弹药和医疗包在区域内，但并不是只有区域内有，在某些隐藏的房间内也能找到。敌人从四面八方向你发起进攻，数量相比Slege模式要多，火力也猛，人数少时会找掩体，多则会主动向玩家进攻。该模式在区域外同样有5秒时限，在区域外超过5秒炸弹则会爆炸。

Time Attack:这个模式要求玩家在限定的时间内在地图内走完一定圈数，每击倒一个敌人或者时间牌会增加3秒，路上也会有许多秒表可以补充时间。敌人的数量和Sprint差不多，不过就算这样，在某个地方找不到路的话还是会来不及的，时间一到同样还是自己身上的炸弹爆炸。

Run The Gauntlet:这个模式与Time Attack一样有时间限制，区别在于这个时间是不能补充的，到0后同样是炸弹爆炸。玩家所要做的就是在指定时间内找到出口，基本都是最后一个LEVEL才出现，很有大逃亡的意味。除了时间外，其余都和Sprint相同，因此可以看作是附加了时限的Sprint模式。

各人物的基本特点

游戏中的人物有 3 种属性：速度（Speed），强壮（Strength），体力（Stamina）

速度：决定角色移动速度的快慢，此项数值越高，移动速度越快。

强壮：决定了角色的防御力大小，此项数值越高，受到的伤害越小。

体力：决定了角色的冲刺时的耐力，此数值越高冲刺时间越长。



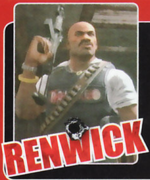
速度 3 强壮 3 体力 4

他的能力很平均，他在 Sprint，Time Attack，Run The Gauntlet 这三个模式中表现得比较出色。前期的 Slege 和 Survivor 也可以使用他，不过后期由于这 2 个模式的敌人十分强大，使用他就有一点难度了。推荐武器是各类突击步枪，微型冲锋枪。



速度 1 强壮 5 体力 4

很显然，这是一名防御型角色，很适合进行 Slege 和 Survivor 模式。不过角色本身的移动速度有些慢，在进行另外 3 个模式的时候可能由于移动速度问题丢失连击，如果加速跑使用得当的话可以弥补这一缺憾，推荐武器是近战的霰弹枪。



速度 4 强壮 3 体力 3

这位黑人警官的能力也很平均，和 FINN 相比速度稍微快了一点，同样不适用于后期的关卡，前面的几关还是比较好用的，速度偏高使他也可以使用霰弹枪快速接近敌人给予打击，要是没致命的话，自己就会被敌人还击了。推荐武器是各类突击步枪，霰弹枪。



速度 5 强壮 2 体力 3

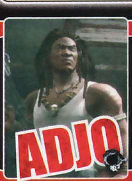
速度快，适合移动战，说明了这位角色是追求运动战玩家的首选。但是，强壮比较低则暴露他不能进行近身战斗的弱点。他比较适合 Sprint 和 Run The Gauntlet，而 Time Attack 由于经常和敌人照面，所以选择他还是有点危险的。推荐武器：突击步枪，狙击步枪。

©2008Bizarre Creations Inc.



速度 4 强壮 2 体力 4

他的主要优点在速度与精力上，和 KURO 一样防御力偏低，角色定位基本和 KURO 一样，属于运动战人选。在和敌人较远时能发挥他的特长，同样不能近战。推荐武器是突击步枪，狙击步枪。



速度 2 强壮 5 体力 3

速度相比 ORAGOV 快了一点，防御力也是最高，因此适合近战及反包围战。后期关卡用他会相对轻松一些，灵活运用加速跑的话会是一名很好用的角色。推荐武器是突击步枪，霰弹枪，微型冲锋枪。



速度 3 强壮 4 体力 3

作为隐藏人物，KILLEN 的实力自然要高一些，能力很平均，4 星的强壮，完全可以作为所有关卡的挑战人物侯选，武器方面没有不擅长的，上手很快，手感很好的角色。



速度 5 强壮 4 体力 1

从片头动画就可以看出，NEMO 是个神出鬼没的杀手，表现在他的速度和强壮上。他的速度在全游戏中最快，而且拥有 4 星的强壮，胜任所有关卡，也就是说有了 NEMO，基本上可以忽略其他人的存在了。

（以任何难度完成了前 4 个场景后，可以使用隐藏人物 KILLEN，完成了全部场景后，可以使用 NEMO）

每个角色在通关后各会有一段动画，这个游戏的动画素质也是不错的，从片头就可以看出。

各模式打法心得

总的来说，整个游戏的反复挑战性很强，对于新手来说，一般难度的第一名分数就足以高出玩家很多了，所以摸清路线以及寻找牌子成为了每个玩家必须要考虑的问题。笔者建议各位先用最简单的难度完成游戏，一是可以使用 NEMO；二是可以通过这个难度熟悉敌人的出现规律，骷髅牌、时间牌的位置，为今后的挑战打下基础。

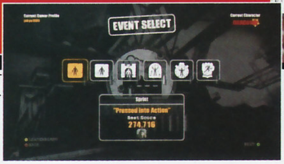
Slege



这个模式的骷髅牌分布在地图周围，有的甚至要出了所划定的圈子才能找到，一开始敌人是不会很多的，趁这个时间把所有牌子都打掉，然后等敌人渐渐多了就通过特技打法赚取高分。有时候留一个敌人作为拖延 Combo 的时间也是必要的，尤其是盾牌兵出现的时候，等到倒数到最后第二格的时候解决一名敌人，然后等他盾牌刚放下就打。此外，掌握好方向的话可以多加利用 Y 键的急转身，这样可以打出 Snap Shot，获得一些额外的分数奖励。



Sprint



笔者认为这个模式是下面其他模式的基础，于是将战斗的要点写出来，后面模式中的战斗要点与此模式基本相同。整个游戏都要求玩家在找到出口前取得尽量高的分数，场景中出现的隐藏物件为骷髅牌，分为两种，方形的较易发现，而圆形的一般在 Secret Area 或某些更隐蔽的地方。需要注意的是，射击圆形的骷髅牌子是不回复连击倒计时的；射击方形骷髅牌可以增加连击倍率，同时回复连击倒计时，其效果相当于击倒一名敌人。这个模式中的分数取得是通过射击敌人以及射击骷髅牌，射击敌人的不同部位可以得到不同的分数，而分数的多少是根据你杀死敌人的那颗子弹决定的，因此玩家在使用连射武器的时候尽量把准心往敌人的头上移，因为 Head Shot 不仅可以一枪解决敌人，而且还可以拿高分。另外，特技打法的分数是可以叠加的，例如 Great Shot、Last Bullet、Head Shot 三者是可以同时出现的。该模式的连续性很强，要求玩家做到一气呵成，有敌人的地方通过上面讲的方法打倒敌人赚分，没有敌人的地方要通过骷髅牌来持续连击时间，不能产生 Reduce Combo 的情况，敌人出现的地点都是固定的，于是，搜索骷髅牌就是最大的难题了，可以通过低难度来寻找，记下方位后挑战高难度，一鼓作气取得高分数。



Survivor



一开始和 Slege 一样，清理牌子，然后就是和敌人血战。不同于 Slege，这个模式的敌人是四面八方出现的，角色常常处于被围攻的，除了多利用 Y 的转身外，如果有掩体可以适当依靠一下，减轻一个方向的火力。另外要多移动，减少自己被围攻的机会，把多数敌人引到面向自己的方向给予打击，同时地上的医疗包被捡走是会更新的，也可以顺便拾取。另外合理利用手雷打破敌人的部署。最后的 10 秒敌人的火力是异常强大的，千万别功亏一篑了，就算逃跑也要撑过去！



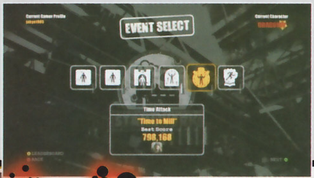


人性化设定 由于游戏的特殊性，在快节奏的战斗中有的时候完全不需要按住“LT”进行精确瞄准。因为游戏本身对于准星的设定调整得非常到位，即使在没有精确秒准的状态下，准星的跳动也比一般射击游戏轻微许多，相信这一切都是为了整体战斗更加流畅而做出的调整。

Time Attack



这个模式下的骷髅牌被替换成了时间牌，时间牌效果除了骷髅牌的作用外，还可以增加 3 秒的时间。该模式可以看作是在限定时间内完成 Sprint，敌人的位置完全是固定的，不过圈数不同，敌人的位置也是不同的，数量也可能不同，

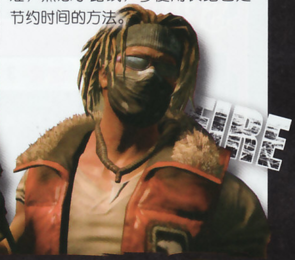


根据当前的房间大小而定。路上的很多秒表不要错过，而且都是放在必经之路上的，找不到路先找秒表。还有一点，速度一定要快，连击不等人还好，炸弹不等人那可就得从头再来。

Run The Gauntlet

这个模式的时间要求更加严格，这个倒计时是无法像 Time Attack 里面一样增加的，而且路线上也很有撤退战的味道，敌人数量并不是很多，除了应付敌人外，牌子也散落在各地。具体打法和 Sprint 一样，只不过多了个时间在催。对枪法要求快而且准，熟悉了路线，多使用快跑也是节约时间的方法。





成就获取心得

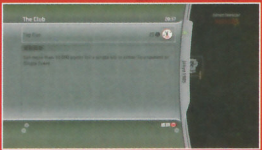


从这次的成就可以看出，很多都是要付出努力去达成的，某些成就很简单，在第一次用简单难度熟悉游戏的时候就可以取得。例如 Breakthrough，要求你撞掉 50 个可以破坏的栅栏，一般在 Sprint 和 Run The Gauntlet 这 2 个模式中最后都会有一扇铁栅栏，因此这个成就只要你玩得多，最后肯定是可以拿到的。当然第一个场景的第一个 LEVEL 里面有 2 扇，而且路线也不是很难，敌人也不强。如果你一开始就喜欢高难度，在那里把这个成就刷出来也是可以的。

游戏的成就设置也很有街机风格，在第一遍熟悉游戏时如果选了最低难度，也是有成就可以拿的。游戏的关卡成就分 2 种：一种是在任何难度下取得了某关的第一，可以拿到成就，另一种是在 insane 难度下完成某关可以拿到一个分数相对于前者高一些的成就。前者要求拿到第一才给予成就，而后者仅仅只要完成 insane 难度就可以了。不过 insane 难度中，敌人很强，如果不熟悉敌人的出现位置，很容易被一个伏击打掉很多 HP。而且后期关卡的敌人数量不仅多，防御力还高，更有火箭筒和狙击枪这种强力武器，可以说是处处都是危险。当然，这 2 个成就理论上是可以同时取得的，就是在 insane 难度下进行游戏。不过 insane 难度的第一名分数基本就是天文数字，没有扎实的练习是无法达到它那样的级别的，好在敌人的出现位置并没有改变，熟悉了关卡，通过努力，要达成也并非难事。



Join the Club 这个成就拿起来也比较轻松，只要在第一个场景的每个 LEVEL 使用 6 名角色进行游戏就可以了。Hidden Treasures，Bag them Bones 和 SkullMaster 都是关于 Skullshot 的成就，Hidden Treasures 要求击落所有隐藏的 Skullshot，这些 Skullshot 的牌子分布在各个 LEVEL 的隐蔽房间内，这些房间并不在玩家的必经之路上，而且有的要绕一下才能发现。游戏的画面偏暗，这在一定程度上加大了搜索隐蔽区域的难度，除了细心寻找，运气也是必要的。Bag them Bones 需要玩家击落的 Skullshot 不在隐藏区域内，但并不表示这类图标好找，它们大多分布在墙角，天花板的角落这类容易被我们忽略的地方，有的会利用建筑物的遮挡，你只能从某个角度去发现它，同样仔细搜索是必要的，运气也是不可缺少的；如果你拿到了前 2 个成就，SkullMaster 也就不难取得了，只需要找 5 个 Skullshot 然后连续击落它们，期间不要杀掉任何敌人就可以了。到了第八个人，也就是 NEMO 也可以被使用的时候，便可以去解除 Premium Membership 成就了。这个成就要求使用 8 个人通关一次 Tournament 模式，游戏正好 8 关，合理安排人员打通 2 周目就可以了。



Melee the Elephant 这个成就比较另类，要求在某个 LEVEL 用近身格斗解决 30 名敌人，推荐在 Siege 模式下完成，相比 Survivor，低难度的 Siege 的敌人出现比较少，可以从容地进行近身格斗，解开这个成就也并非难事了。Efficiency 要求在使用子弹少于 50 发的情况下杀死某个 Level 的每个敌人，选个低难度和 NEMO 用近身格斗解决所有敌人吧，第一个场景的第一关非常适合刷这个成就。

Combo Killer 是一个高手向的成就，它要求整个 LEVEL 都保持着 COMBO，如果要在 insane 和 real 难度下拿第一的话，这个应该是必要条件之一吧，如果对游戏还不是很精通，还是推荐第一个场景的第一个 LEVEL 取得这个成就，玩多了自然就熟悉了。Rack em Up 和 Top Gun，前者要求完成一个 10 连击，建议在最后一个场景的 Survivor 模式下完成，铺天盖地的敌人别说 10 连击，20 连击都是可能的；后者要求一枪得到 10000 以上的分数，同样是那个 LEVEL，敌人的分数比较高，击中头部往往有 3000 多分，因此只要 COMBO 为 4 的时候解决 1 名敌人就可以了。

同时这个游戏的网战成就也是非常多的，Welcome to The Club 只要玩家打赢第一场网络对战就可以拿到，其他的成就也只要玩家肯投入时间去战斗，再加上单机版的基础，都可以轻松达成。

Sprint the Gauntlet 这个成就也非常好拿，选择你最熟悉的 Run The Gauntlet 模式，难度最简单，然后选 NEMO，杀几个人达到拿到第一后，一路狂奔到终点就可以了。在反复挑战的过程中，熟悉骷髅牌的位置也是非常重要的，它衔接了这批敌人和下批敌人中间的空隙，是达成高分数必不可少的存在，同时 Scavenger 这个成就也是与骷髅牌有关的，它要求在某个 LEVEL 把所有骷髅牌都打掉。每关最后都会有个统计，在里面可以查看骷髅牌的击落情况，如果没有遗漏的话就可以得到成就。因为骷髅牌的位置是固定的，所以说如果有遗漏的话重来就可以了，也许骷髅牌就出现在你丢失 COMBO 的那个地方。



人物平衡性　说实话个人感觉游戏对于人物的设定几乎都是在突出某一方面的特长，而没有几个平均型的角色。并不是说设定不平衡，而是看得出来这款游戏就是让玩家在一种极端的情况下找出过关的最佳方法，不可避免的重复练习使得本作的游戏时间大幅度提升。

editor's blog

编辑部落

把编辑们的所见所闻、所思所想与大家分享

UCG BLOG beta 1.1

本期博客



ACE飞行员

和大家说件事儿

飞行员发表于 2008.5B(总第202期)

上期杂志，我在“小编寄语”中提到：由于老妈的粗心大意，没有关好窗户，家中一只养了近6年的鹩哥被她放走了。为此我老爸伤心了好一段时间，直到现在他老人家还在犹豫是否再去购买一只，而犹豫的理由就是老爸担心再也买不到这样聪明的鹩哥了。

话说，这只鹩哥是我老爸于2002年4月在花鸟市场买的(人民币400元)，当时它还是一只雏鸟，仅仅才三个星期大，身上算是还有点羽毛，不过那时候就已经饭量惊人。老爸每天要对它进行8次喂食，每次都是一大坨复合食料(我也不清楚具体内容是啥)。估计是天天给它吃喝，没事带它出去晃悠的缘故，总之这几年下来老爸和这只鹩哥建立的深厚的感情。其实，我家这只鹩哥性格特别坏。除了老爸外，其他人都别想靠近它，只要靠近，它就会毫不留情的用嘴啄你，那简直是毫不嘴软。在家的时候，这只鹩哥基本不会被关在笼子里，它会满屋子到处飞，任何地方随它去。你肯定会问：那它拉屎怎么办？当然是由我老爸来打扫了，而且是毫无怨言的打扫。有好几次，我刚刚进门，就被这只领域观念极强的鹩哥从空中进行了偷袭。别看它块头不算大，但是它锋利的爪子再配合那尖尖的嘴……我的头皮和耳朵都被它伤过好几次。反正我是不喜欢这只鸟的，它实在太坏了，一点都不友善。

不过这只鹩哥确实非常聪明，学习能力之强远远超过了之前我对鸟类学习能力的认识。据我统计，我家这只鹩哥会模仿11句话，其中包括：爸爸、妈妈、哥哥、你是哪个啊、好好好好……等等，并且能模拟我老爸的粗嗓子和我老妈的尖声音，方言和普通话还都能来上两句。我清楚地记得，有天中午就我和鹩哥在家。当时它还不会说话、最多就是学叫一段我老爸的手机铃声。我想着这家伙也该饿了，就准备拿食物挑逗一下它。我拿着鸟食，走到笼子前：“叫我哥哥就给你吃”。当时我完全能感受到这家伙那迫切的情绪，就看见它在笼子里面上窜下跳，喉咙里像是要发出什么声音，那个难受劲迫使我还是把鸟食递给了它。第二天中午我又用同样的方式刺激了它半小时，虽然它依然没有叫出“哥哥”这两字，但其实我也不指望什么，毕竟是鸟又不是人，哪里能这么快就学会说话。第三天，奇迹就这样发生了，当中午我和老妈吃完饭正准备收拾碗筷的时候，这只鹩哥居然叫到：哥哥……当时我有点不敢相信自己的耳朵，不过后来它又连续叫了几次，我这才确信它确实是在叫“哥哥”。我真的不敢相信，仅仅用了3天时间，这只鹩哥居然就会学着说话。当然，那段时间正是这只鹩哥学说话的黄金时期，接下来1个月它又学会了好几句。从此以后，只要是鹩哥看见我它都会有意无意地叫声：哥哥。当然，前提条件就是它是被关在笼子里的时候。它这一叫无非是要你给它喂食，否则就是想让你放它出来。反正它只要是飞出笼子后就变得六亲不认了，我从来没有听见过它在笼子外面叫我：哥哥。

鹩哥给我家带来的不少欢乐，特别是我离家在外工作的这几年，鹩哥的地位得到了明显的提高。每次和老爸通电话的时候，他都会情不自禁的提到这只坏脾气的鹩哥。如今这只鹩哥飞走了，不过关于它的故事还没有结束。鹩哥飞走后的几天，老爸老妈在我家附近寻觅了好几天，还在外面张贴了“寻鸟启事”。话说找猫找狗或许还有些希望，这能飞的鸟可到哪儿去找哦……几天过去了，仍然是毫无音讯，不过这并没有打消老爸老妈寻鸟的决心。由于是老妈的疏忽把鸟放走的，她更是多了一份委屈的心情，最后……事情发展到最后，我老妈做出了一件令我佩服的事情：由于电视台离我家不远，我妈居然电话找来了电视台的记者。记者听说了关于鹩哥走失的消息后对这个题材非常感兴趣，接下来摄制组一行人在我家进行了长达半小时采访，一则“寻鸟启事”就这样在当晚电视台的新闻节目进行了播出……这些事情都是我老爸通过电话告诉我的，当时我本来极度困乏的神经顿时被惊醒了。在此，我想对我的妈说一句：您老人家太有才了，日后如果再买一只鹩哥的话，希望您老人家把窗户关好，发伐！

· 写在前面 ·

鹩哥简介

鹩哥产于我国云南、广西、海南岛等地区的田野，喜欢在有人烟的地方生活。在分类上属雀形目、椋鸟科。还有人称它海南鹩哥、秦吉鸟等名称。鹩哥嘴角呈橙色，头上有两片鲜黄色的肉垂，全身羽毛乌黑闪亮，体态优美。鹩哥每窝产卵2～4枚，一年能繁殖1～4窝。卵呈灰白色，有棕色斑点。孵化主要由雌鸟承担，孵化期约15天。雏鸟由双亲共同哺育，约一个星期后才能睁开眼睛，两星期后长出羽毛，一个月后才能出巢独立活动。

鹩哥是比八哥和鹦鹉更善于学人语的鸟类，成年的鹩哥，模仿能力非常强，只需要教一个星期，就能学会一句简单的人语。诗人白居易赞它：“耳聪心慧端巧，鸟语人言无不通”。鹩哥很早就被人们驯养为笼鸟。它的鸣声嘹亮明快，富有旋律，还善于模仿其他鸟类和动物的叫声。鹩哥学语不仅能学声，还会学调。能学尖脆的女声和浑厚的男声，且口齿清楚。



冷色音乐

这次借用“编辑部落”的一块宝地，我来聊一下《谍影重重》的配乐。《谍影重重》这部冷硬派的间谍片，它整体风格的烘托与强大的配乐是分不开的。影片的配乐可以说是独树一帜，与电影镜头配合得天衣无缝，其中充满了忧郁和不安的气氛。配乐中铜管组那种迂回重复，带有复点式的音程令影片氛围相当紧张，诸多不确定感刺激着观众目不转睛地盯着屏幕。每次当主角伯恩思考的时候，影片习惯用大管乐器，音乐整体是冷色调。而在追逐打斗中，影片的弦乐紧凑而有力，乐曲在高音区不断重复的主题可以说是扣人心弦……现在本系列电影共出品三部，所有配音都是由英国作曲家约翰·鲍威尔包揽的。

我最近一直在听“《谍影重重》系列”的电影原声，有时在音乐的感染下我都想自己去好好学习一下，希望能够谱写出自己喜欢的乐曲来……哈哈哈，篇幅有限，就不在这里说梦话了，在此推荐给各位。

· 最近发表 ·

LATEST TOPICS

爱情友情提示

胜负师发表于2008.4B(总第200期)

一路走，一路想

地狱伞兵发表于2008.4A(总第199期)

游戏，玩得痛快就好

炎骑士发表于2007.3B(总第198期)

PLAY BEYOND

多边形发表于2008.2B·3A(总第196·197期)

· 最近回复 ·

LATEST COMMENTS

RE：和大家说件事儿

【2008－4－22 10:07:45 By：Gouki】

听飞行员断断续续说他家的鸟也有好几年了……如今终于变成自由鸟了！下次还是养鸽子吧，起码能飞回来……

RE：和大家说件事儿

【2008－4－22 10:08:12 By：地狱伞兵】

以前家里也养过不少动物，鸟啊猫啊鱼之类的，除了鱼能养到寿终正寝以外，几乎其他动物到最后都是离家出走……不过也有例外，那就是一段时间既养猫又养鸟的时候，家里的猫把鸟给吞了……

RE：和大家说件事儿

【2008－4－22 10:08:23 By：炎骑士】

还是我家里养的巴西龟比较省事，不用担心被它们咬，更不用担心它们飞走。

360全方位

栏目主持 地狱伞兵

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路



由于时间紧迫，上期刚刚推出的两个新栏目“玩家秀”和“加工厂”没有赶上本期的专页，伞兵先在这里向大家谢罪了，争取在下一期会给读者们带来更加饱满的内容！这段时间消息最多的，恐怕就是TakeTwo的超级大作《横行霸道Ⅳ》啦，相信不少玩家在拿到本期杂志的时候也已经开始游戏了吧，或者说是在29号之前，已经迫不及待地拿着刻录盘在提前享受呢？先在这里做个广告吧，下一期将由伞兵与多哥配合，为大家送上《横行霸道Ⅳ》的攻略，请大家到时捧个场！

编辑360日记

匪夷所思的肉搏战

先发句牢骚，本以为在繁忙的年鉴工作结束后，杂志的截稿日期会有所放松，结果当老编宣布正式截稿日的那天，我彻底傻眼了……于是接下来，伞兵再次投入了忙得不可开交的工作中。忙归忙，该玩的游戏还是要玩的！于是，本人的《装甲核心 for Answer》正在以龟速刷新自己的时间和评价。结果直接导致我的总游戏时间到现在也就刚过50小时……看来坐的时间太久，整个人的反应神经已经开始变得迟钝了。(老编大人，小的不是对自己的工作有任何不满……真的……)

当然，忙里偷闲要玩的自然还有《光环3》，连着几天中午伞兵都抓紧一切世间，用编辑部的大电视来体验全方位的震撼。可惜的就是还是只能玩玩单机版，因为金会员到期之后一直没有续订……而多哥看到这番景象后，便经常晚上在QQ上刺激我：“伞兵啊，刚才又和一帮人战《光环3》来着，你啥时候可以加入啊？”这时候我也只能干瞪眼，看着多哥在QQ上跟我滔滔不绝地叙述着刚才网战时的各种经历，然后泪流满面。当然，多哥也有翻船的时候。

先扯句题外话，经常在战网上和国外玩家联机的朋友们最清楚，欧美玩家在这类游戏上有着绝对优势的剽悍风格。我到现在还清楚地记者在刚刚上战网对战《战争机器》时被同一个人在同一张地图中用电锯分解了5次的悲惨经历。而这次轮到多哥了，那天我们正围着电脑看《光环3》新地图的演示视频，看到激烈的肉搏场面时，多哥忍不住开口了：“昨晚遇到一剽悍的老美，我上去给了他两枪托，结果他竟然没挂，回过头来把我给放倒了，简直太不可思议啦！”于是大家便开始猜测为什么会遇到这种情况，因为近战中如果连续两下击中对手的话，那肯定是可以将对方顺利放倒的，遇到这种事情的确是有点匪夷所思。虽然多哥的遭遇比起我连续被锯5次来讲没那么凄惨，但是以这样一种诡异的现象被人放倒实在也是件让人憋屈的事情啊。

[文：地狱伞兵]

360大事记

《战争机器》漫画年内上市！

Epic Games与DC Comics宣布联手推出根据人气X360游戏《战争机器》改编而成的同名漫画，漫画版预定于今年10月，也就是系列续作《战争机器2》推出的前一个月上市，目前售价未定。有关漫画版《战争机器》的详情现在还比较有限，不过官方透露漫画的剧情背景将被设置在游戏初代Delta小队的冒险与续作对抗蝗虫部落的战争之间，玩家可以期待漫画版填补一些游戏中未曾交待过的故事。看来“《战争机器》系列”完全有可能成为X360上的“第二个《光环》”，估计今后的类似周边也会像当年的《光环》一样铺天盖地地涌来啊。



没有试玩版！《战争机器2》时间紧迫！

Epic Games日前对媒体确认，由于留给开发小组的时间已经不多了，预定于今年11月发售的X360独占游戏《战争机器2》在正式推出前没有发布试玩版的计划。“目前没有制作试玩的计划。”《战争机器2》辅助制作人Tanya Jessen在接受记者采访时表示，“这样做的原因是时间上太过仓促，要知道一款这样规模的游戏，2年的制作周期，留给我们的时间相当紧张。”不过这可以算是个传统吧，“《战争机器》系列”初代开始就没有发布过什么试玩版，看来这将成为一种惯例了。尽管玩家们无缘提前体验游戏，但2006年11月初代作品发售的时候，还是迅速在10周内疯狂卖出了300多万套。“我们的目标一直都是尽可能提供最棒的游戏体验。”Jessen补充道，“制作一个试玩版，对开发小组来说基本就相当于开发一款独立的产品，因此到游戏正式出货以前我都不能保证会有试玩版。”话说回来，相信如果没有试玩版，反而会让人更加期待这款作品啊，11月快点到来吧！

销量翻倍！微软乐不可支！



微软欧洲分公司今天对外宣布，自今年3月中旬欧洲地区X360售价全面下调以来，主机销量与之前相比翻了一番，实现了前所未有的快速增长。同时微软官方再次强调，在登陆欧洲市场27个月之后，X360目前在该地区的软、硬件销量比达到了7：1，即每卖出一台X360就有7款X360游戏随之售出，这一比率远远高于对手。微软互动娱乐业务欧洲副总裁Chris Lewis在声明中表示，X360用业绩证明了自身价值，是最受消费者欢迎的次世代主机，现在的销量数据从很大程度上证明了这一点。遗憾的是微软官方在声明中并没有提到任何具体的销量数据，因此X360降价前后的实际销售情况对比现在还不得而知。

《横行霸道Ⅳ》提前泄露，玩家提前开爽！

Xbox LIVE玩家名片汇总站MyGamerCard.net近日放出了一份漫长的X360用户账号列表，这些账户有着同一个上榜理由，那就是他们都已经在正式发售日（4月29日）之前就玩到了X360版的《横行霸道Ⅳ》，有些人甚至已经赚取了数量可观的成就。由于在4月23日游戏种子在网上大面积泄露，不难想象现在已经有相当多的玩家正在家里喝着饮料，爽快地享受着以刻录盘为媒介的《横行霸道Ⅳ》。从Live上的分布情况来看，这类玩家的覆盖面相当广，其中欧洲地区数量较多，当然这与PAL制版种子比NTSC版早泄露一天不无关系。

游戏种子被散布到网络上以后，Rockstar、微软和索尼官方都还没有对这一突发事件做出反应。尽管有不少由玩家上传到网络上的游戏视频应官方要求被相继撤除，但以上三家厂商都没有对如何应对盗版的问题发表看法。值得注意的是，Xbox Live官方代言人Major Nelson今天对媒体表示，眼下虽然还没有公开声明要发布，但微软认为“有必要对这些（提前玩到游戏的）用户进行密切关注”。不知道这些耐不住性子的玩家们会遭到怎样的“毒手”呢?

《光环战争》试玩版即将推出？在线测试已经展开？



从2006年到现在《光环战争》似乎从业界蒸发了一样，官方公布的新消息已经不能用少得可怜来形容了，然而最近却有消息说本作的在线测试工作已经悄然于Xbox Live上展开。不久前360sync报道称有部分X360玩家已经在参与《光环战争》的Alpha版在线测试工作。这个发现是通过玩家们的LIVE名片上的蛛丝马迹而获得的。

从名片上显示的在线游戏状态中可以发现，这两名玩家分别在单机比赛和教学模式下进行着一个名为“Sway”的项目，或许是游戏中的某个模式，也可能是某个地图或关卡的名字，没有官方的正式说明，我们现在还只能猜测。从现在的情况来看，如果Alpha版的测试已经开始，那么无疑就意味着距离Beta版的上线已经不再遥远，或许在今年的E3上我们就能听到有关本作的更多新消息。

传言1 IGN旗下Xbox系主机专门站TeamXbox透露，微软正在研究的X360手柄，将把任天堂Wii的遥控器手柄和双节棍手柄的功能合二为一，从造型上来看既不像遥控器也不像香蕉，而更接近于手枪握把的形状。另外，手柄上也会有十字键和类比摇杆，但类比摇杆也有可能会被类似于轨迹球的设备所取代。

360拍案 主机被洗惨案再现！X360主题机车初现尊容！

真不知道这年头是怎么了，我该说这帮人是不幸呢还是幸运呢？这不，又有一个小家伙的X360主机遭遇了“签名被洗事件”。不过与之前那位“倒霉”玩家的《光环》小组签名版X360不同的是，今年9岁的Price拥有的是一台签有全美职业摔角明星签名的X360。而这台爱机也在返厂修理过后被洗刷得焕然一新。

根据英国《诺丁汉晚报》的报道，Price的一台X360在返修后机身上的签名被洗，这些签名分别来自John Cena、Michelle McCool、Maria和MVP等WWE摔跤明星，他是在一次WWE选手访问诺丁汉的活动中排队几个小时后才获得了这些签名。看来这份签名对这位小朋友来说真是意义非凡啊。

得到这个消息后，微软立刻做出反应，表示愿意为这位9岁男孩提供应有的补偿。官方称他们已经与全美职业摔角协会取得了联系，除了将免费赠送一台全新的X360给Price以外，还将邀请他和他的母亲前往即将举办的WWE官方活动现场，安排这位小玩家与众多摔角明星们见面。相当不错的补偿，或许Price在挽回失去的签名同时，还会在活动现场获得更多意外惊喜。不过我们强烈建议他，如果有机会获得新的签名，千万不要再签到X360上，如果一定要签在主机上，那就干脆不要使用……



澳大利亚游戏零售商GAME日前推出了一个X360刮奖促销活动，所有购买X360主机及相关产品的玩家，都可以获得一次刮奖的机会并赢得各种不同价值的奖品。其实活动本身非常老套，毫无亮点可言，但是这个活动的奖品估计会让所有同时对机械有着特殊爱好的软饭们“口水直下三千尺”，那就是一辆经过改造的X360主题哈雷机车！

不过这辆X360哈雷机车眼下还处在制造阶段，因此现在从外观上来看并没有多少X360的风格，但是那酷劲儿十足的架势以及那风格亲切的仪表板已经深深吸引住了伞兵，骑着如此拉风的哈雷机车，如果身后再坐一个火辣美女……好了，不乱想了，反正我是无缘坐上这辆机车了。另外，此次活动的策划者表示，将按照玩家们的要求逐步将这辆机车改装成真正的X360版，玩家们也可以登陆活动的官方网站随时查看摩托车的改造进程，相信只要受关注度够高，再过不久我们就能一睹这辆X360机车的风采了。

360卖场 《皇6》再放下载！《偶像大师》再度翱翔！

本以为上一次的星井美希已经是最后的绝唱，但现在看来NBGI的抢钱计划还远没有终结。为了响应众多热情FANS的呼唤，新一轮的《皇牌空战6》战机涂装下载再开，自然少不了价格不菲的《偶像大师》系列特别涂装。

RAZGRIZ小队4机特别涂装

价格：400 Microsoft Points

介绍：《皇牌空战5》中英雄小队Razgriz的特别涂装。他们以英雄的姿态再次现身。



Tornado GR.4



F/A-18F SuperHornet



CFA-44 Nosferatu



F-15E Strike Eagle

阵风-M 水濑伊织特别涂装
Rafale M - THE IDOLMASTER IORI

价格：400 Microsoft Points

介绍：《偶像大师》水濑伊织特别涂装，虽然性格捉摸不定，偶尔还会耍点小脾气，但只要你能够成功将她驾御，她将回报给你完美无暇的飞行轨迹，接下来大家可以自由YY……



F-16C战隼 PJ徽章涂装
F-16C Fighting Falcon - PJ EMBLEM

价格：免费

介绍：《皇牌空战0》中登场的僚机PJ，通过对防御性的缩减实现了更高的机动性。PJ曾归属于Ustio空军的乌鸦飞行中队，贝尔肯战役后开始作为Galm 2担任僚机。



台风-橙色之翼
Typhoon - ORANGE WING

价格：300 Microsoft Points

介绍：醒目的橙黄色机体涂装，完全为飞行表演而设计，机体装备有彩色烟幕导弹而且数量足够多。



苏-47金雕 紫罗兰之翼
Su-47 Berkut - VIOLET WING

价格：300 Microsoft Points

介绍：紫罗兰色机体涂装，同样是为飞行表演而设计的，同样装备有彩色烟幕导弹，同样数量很多……个人觉得苏-47的这套涂装比橙色台风要帅那么一些。



台风-ROT
Typhoon - ROT

价格：200 Microsoft Points

介绍：《皇牌空战0》中登场的Rival Rot小队涂装，高超的机动性和可操控性保证了其在制空权争夺战中的优势，小队队长机为“红燕（Red Swallow）”。



近期更新列表

试玩版游戏

宇宙激战 突袭地球 Universe at War: Earth Assault	
内容	《宇宙激战 突袭地球》体验版
价格	免费
容量	546.57 MB
对应地区	全部

XBLA新作

洛奇与布尔温克 Rocky & Bullwinkle	
内容	根据《洛奇与布尔温克》系列卡通改编而成的聚会休闲游戏
价格	免费
容量	546.57 MB
对应地区	全部

战争地带 Battlezone	
内容	经典街机坦克对战游戏的XBLA重制版，增加了一系列在线对战模式
价格	400 MS points
对应地区	全部（日本、韩国除外）

X360主题

异形大战铁血战士 Aliens vs Predator	
内容	《异形大战铁血战士》－镇魂曲主题
价格	免费
对应地区	美国

Ford Sync	
内容	Ford Sync – Raging Monk主题
价格	免费
对应地区	美国

游戏追加内容

SuperStar	
内容	追加内容 #1
价格	免费
容量	450.25 MB
对应地区	韩国

SuperStar	
内容	追加内容 #2
价格	免费
容量	486.89 MB
对应地区	韩国

传言2 Activision公司的发言人正式对外界澄清，下一款《使命召唤5》将会由Treyarch工作室负责开发，前不久的传言不攻自破。不过现在另一条消息传出，那就是《使命召唤5》在剧情方面将会描述二战时太平洋战役的故事。很有可能著名的硫磺岛战役会成为其中的一个组成部分。但目前也没有确切的消息放出。

Wii世代 Wii GENERATION



解读异质主机的方方面面 感受独特的家庭娱乐生活

这一期杂志的制作全程，我几乎都是在《马里奥赛车》的伴随下度过的。不过，虽然连续开了这么多天的赛车，却没有感到一丝的乏味。为了制作攻略而将单人模式从里到外翻了个底朝天，随后又与飞行员等人一同进行火热的PK，说真的，我还是头一次在赛车游戏中体会到如此大的乐趣。

虽然Wii最近大作连连，不过我倒觉得一些稀奇古怪的小制作更充满笑果，完全不明白怎么会有人想出这样的游戏。像是最近公布的让人不断按气泡的《家中无限气泡垫Wii》就是其中典型，呃，如果你们还不知道那是什么，就继续往下看吧。

Wii天堂之声



焦点 改机→变砖？

ELSPA（娱乐及休闲软件发行商协会）日前发布声明，曝光了一家位于爱尔兰东部城镇的Wii直读芯片加工厂。官方发言人表示，任天堂反盗版的力度正在加强，不仅仅是针对盗版商的打击，使用直读芯片等非法手段破解主机的用户也可能受到诸如主机“变砖”等惩罚。

“给Wii装直读芯片可能听起来很酷，但用不了多久这种手法将不再有效。”任天堂一位官方发言人对媒体说道：“最新的Wii游戏，比如《马里奥赛车Wii》，在改过机的Wii上将无法使用。一旦你曾经改装过你的主机，那么你将失去所有享受网络联动和售后服务的权利。”

这位发言人继续强调，“如果你侥幸认为改装过的主机不会被轻易识别出来，那可就大错特错了。改机即变砖！这是我们经常提醒大家的。要真正体验Wii的游戏乐趣只有一种途径，但不是通过改机。”

ELSPA负责反盗版及侵权案件的John Hillier对记者强调，游戏业的盗版每年都会给游戏厂商造成巨大的损失，这种情况在其他娱乐产业中也有发生。随着游戏开发成本的逐年增加，开发优秀的游戏作品耗费的人力物力就更大，正因为如此，盗版对整个游戏产业所造成的破坏就越发明显。

ELSPA高级负责人Paul Jackson表示，“我们已经加大了针对游戏盗版商和那些胆敢对我们成员进行知识产权侵害的不法分子的打击力度。这些年来，我们也在逐步完善自己的追踪系统，随着时间的推移，数字犯罪者或许可以逃跑，但绝对将无处可藏。”

对于玩家来说，盗版技术带来的廉价让许多人可以在仅仅花费几块钱的情况下享受到高品质游戏带来的乐趣，不过却要冒着被BAN机和失去售后服务的危险。总之，这柄双刃剑所带来的效应已经越来越明显了。

奇怪的是，根据目前反映《马里奥赛车Wii》在改过机的Wii上仍然是可以使用的，不知道到底是因为什么。

4月10日



·任天堂美国分社在美国旧金山召开了新作媒体发布会，会上正式公布了他们召集旗下最强吉祥物马里奥大叔及其他一干人等打造的全新作品——《马里奥超级强打（Mario Super Sluggers）》。本作的操作基本是以《Wii Sports》的系统为蓝本设计而成的，只需要挥动遥控器手柄就可以轻松游戏。

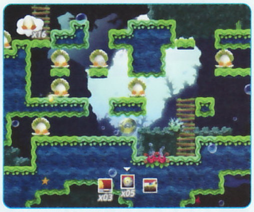
·任天堂公司宣布，颜色与Wii相匹配的新颜色（白色）NGC手柄将于2008年4月下旬发售，售价2000日元，这款白色NGC手柄在规格上与之前发售的NGC手柄完全相同，但价格要相对便宜500日元。

4月11日

·Square Enix宣布将推出以正在连载中的漫画《噬魂师》为题材制作的Wii动作冒险游戏《噬魂师 单调公主（ソウルイーター モノトーン プリンセス）》，其中将有漫画原著作者大久保笃所描绘的原创角色登场，目前发售日尚未决定。

4月14日

·美国游戏开发公司Two Tribes日前发表WiiWare新作《小鸡快跑（Toki Tori）》，本作是曾经在GBC掌机上发售并获得好评的动作解谜游戏《小鸡快跑》的续作，不仅游戏画面比前作有质的飞跃，还将完全对应Wii手柄的操作，预定于5月12日在美国地区提供下载。



4月16日

·任天堂发表WiiWare益智动作新作《大众益智环珠（みんなでパズループ）》，本作是一款操作炮台射出不同颜色彩球，凑齐三个以上同色彩球即可消除的益智游戏，玩法大致与人气FLASH游戏《祖玛》类似。本作将于2008年4月22日提供下载，费用为1000Wii点数。



·韩国任天堂近日在韩国举办Wii上市发布会，正式宣布Wii将于4月26日在韩国地区上市，定价22万韩元，并邀请知名韩星元彬代言。

4月18日

·Capcom公司日前宣布了NGC版《生化危机0》Wii移植版的最新情报，游戏将于2008年7月10日发售，售价为4190日元。

4月22日

·NBGI公司发表Wii新作《家中无限气泡垫Wii》，这是一款结合自NBGI公司出品的人气玩具“无限气泡纸”推出的Wii游戏，预定于2008年春季发售，玩家可以借此满足自己渴望挤压气泡纸的愿望。



4月23日

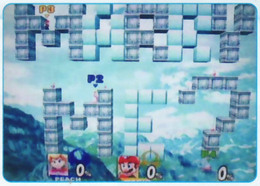
·NBGI公司发表动作冒险游戏《海贼王 无尽冒险》的正统续作《海贼王 无尽巡游》，游戏将以两部作形式发售，描写海盗路飞与同伴们的全新冒险。《海贼王 无尽巡游 章节1 随波摇荡的秘宝》将于2008年夏季发售，《海贼王 无尽巡游 章节2 觉醒的勇者》预定于2008年冬季发售。

·PS3独占游戏《忌火起草》的续作《忌火起草 解明篇》已决定在Wii上推出，解明篇中除了移植PS3游戏内容外，还收录了其追加的下载内容，并加入全新原创剧本，在其中将PS3版未解开的谜题全部解开。

“马车”热 根据法国游戏网站Jeux France报道，《马里奥赛车Wii》在日本开卖一天之后，销量就已经达到30万套，如果这个数据准确的话，那么这一销量已经打败了《Wii Fit》首周25万份的成绩。

八卦一箩筐

任天堂明星求婚大作战



没有摩天大楼的灯光组成“I love you”，没有铺成地毯的9999朵玫瑰，没有卡地亚的粉红色钻戒，但是这样并不代表求婚不够浪漫，国外的一名Wii的铁杆玩家Brian Klima向我们证明了只要有心，人人都是情圣。

为了向女友Allison求婚，Brian一直在酝酿着一个足够特别和浪漫的环境表达自己的爱意，最后他决定使用新发售的Wii游戏《任天堂全明星大乱斗X》来完成这一大业。其实这个方法也很简单，起初他打算趁女友不在的时候，用游戏的关卡编辑器在电视屏幕上写出“Will you marry me？”(你愿意嫁给我吗？)这句话，但是由于数据容量限制，最后只好简化为两个单词“Marry me”(嫁给我)。接着，Brian选择了马里奥、碧奇公主和卡比这三个女友最喜欢的角色，并将屏幕的视角尽可能拉远以显示所有的文字，最后，他准备好买来的求婚戒指，非常幸运的是，他的浪漫计划取得了成功，不管怎么样，这位求婚经济而又实用的玩家确实值得我们钦佩一下。

华丽度满点的超级马里奥银河版Wii





这可不是任天堂推出的官方限定版主机，而是一款由玩家自己动手DIY的豪华版主机，它所需的材料是两个马里奥塑料模型及若干星星模型、几块电路板、几十个发光二级管和电线，经过了一些制作过程之后就成了大家现在所看到的这台华丽度全满的超级主机，现在这台Wii正在eBay上接受拍卖，价格为600美元，从它的实际效果来看，还比较对得起这个定价。

用Wii跳钢管舞？

虽然Wii实际涉及的运动种类可以说是相当丰富，不过真正听到要在Wii上开发与钢管舞有关的健身游戏还是让人难以想像。这个计划是由Peekaboo(一家专门研究钢管舞的公司)提出的，他们打算在Wii上开发一款带有钢管舞元素的游戏，目前公布的游戏LOGO上也可以看到正在跳钢管舞的一男一女，让人感到非常好奇，Wii到底会以什么样的形式支持这种类型的游戏，莫非玩家还要另外购买配套的Wii专用钢管？总之，一切还是等待之后的进一步消息吧。

还你原来的照片频道！MP3格式再度回归

自从上次任天堂不知道哪根筋不对地将1.0版的照片频道更新为1.1版后，无法播放MP3格式的歌曲确实给很多玩家带来了不便，不过在接到众多投诉之后，任天堂也立刻有所行动。最近的购物频道中任天堂就公布了免费下载的降级程序，保证有需要的玩家可以将照片频道降级至之前可以播放MP3的1.0版程序，并针对照片频道的升级向用户诚恳地表达了歉意，不管怎么说，知错就改的态度还是让人非常满意的。

1.0版照片频道还原方法

首先要保证主机可以连接网络并登录进“购物频道”便可执行以下操作。

1. 登录“购物频道”，选择“Wii专用ソフト”。
2. 选择“写真チャンネル1.0复旧プログラム”。
3. 点击“无料/0ポイント”开始下载。
4. 下载完成后，在Wii的主界面上选择刚下载的“写真チャンネル1.0复旧プログラム”。
5. “写真チャンネル1.0复旧プログラム”启动，修复完成后即可播放MP3格式的音乐。

Wii频道更新





▲直观的电视节目收视人气调查系统，采用3D条形对比图形显示各个节目的人气度状况。

◀“电视之友频道”中的电视节目播放表一览，分为4个大的组别，不过对我们来说就真的只能看了。

NEW 电视之友频道

由于最近接连有《任天堂全明星大乱斗X》与《马里奥赛车》这样的重量级大作推出，我们似乎已经有段时间没有关注网络上的事情了，这段时间里，任天堂又有全新的免费下载频道推出，这是继“大家的任天堂”频道之后推出的第10个可下载频道——“电视之友频道G节目表 for Wii”(以下简称电视之友频道)。

不过这个频道和我们基本没有什么关系，它是一个针对电视节目欣赏乐趣设计的新服务，使用者可通过Wii阅览新电视节目表，查询有兴趣的节目内容资讯，并可以设定电子邮件提醒功能，统计家庭成员对各节目的兴趣，此外，该频道还会调查所有使用“电视之友频道”的Wii用户收视情况，并把各个节目的人气排名以直观的形式显示出来。当使用本频道的时候，曾经被我们戏称为电视遥控器的遥控器手柄就可以化身成一个电视遥控器来进行基本操作。

虚拟频道新游戏更新

除了新频道的推出之外，以前就已经存在的老频道也陆续有新惊喜公布，近日，为玩家提供各种怀旧老游戏下载服务的“虚拟频道”也公布了4月份将要登陆虚拟频道提供下载的老游戏，包括FC、SFC、N64、MD、PCE与NEOGEO等平台共计16款游戏，至于详细的游戏及下载费用请参见下表。

4月登陆虚拟频道的游戏列表

平台	游戏名	厂商	下载费用(Wii Point)
FC	忍者神龟	Konami	600点
FC	空中小子	NBGI	500点
FC	Volguard II	NetFarm	500点
FC	Bokosuka Wars	Enterbrain	500点
N64	星之卡比64	Nintendo	1000点
MD	武者阿雷斯塔	Naxat soft	600点
MD	梦幻之星3	SEGA	700点
MD	西洋封神榜	NBGI	600点
PCE	狼的纹章	Hudson	800点
PCE	恶魔城X 血之轮回	Konami	800点
PCE	女武神传说	NBGI	600点
PCE	数位冠军 战斗拳击	Naxat soft	600点
PCE	Monster Lair	Hudson	800点
SFC	海克里斯的荣耀4	Paon	800点
SFC	Famicom侦探俱乐部 PARTII 站在身后的少女	Nintendo	800点
NG	合金弹头	SNK	900点





Wii手柄重装套装 似乎经典手柄都无法完全满足Wii玩家们的要求，任天堂于4月1日发售一款全新的Wii手柄装甲，可以将遥控器手柄套在其中。全部组装完成的样子就像是一个特别版的NGC手柄，还配合了摇杆和握把，更加方便使用，约合人民币75元。



栏目主持 火云



由于最近无线网络出了些问题，所以PS3有很长一阵子没有连接网络了，给我发了信息还在等待回复的朋友们，抱歉了……

HOME又再次让苦苦等待的玩家们失望了，还好这次延期的时间不长。本期的专页中我们也对HOME进行了一番展望，究竟HOME能为PS3起到多大的推动作用，现在还很难说，不过它的推出对家用主机网络化一定是积极的，所有的在线玩家都需要这样一定虚拟的社区来进行交流。作为一款原创游戏，《战场的女武神》的表现基本让人满意，如果你实在是不喜欢《GTA》的风格，那么用这款游戏度过你的假期也是一个不错的选择。

近期关注 HOTSPOT

小岛秀夫称《潜龙谍影4》没有实现革命性进步



看起来对《潜龙谍影》表示不满的并不止小岛秀夫的儿子一个人，根据英国游戏杂志EDGE的报道，小岛秀夫自己在接受记者采访时，也对系列最新作《潜龙谍影4》的不足之处表示了遗憾和不满。

小岛秀夫说道："从游戏方式上来看，与我最初的预想比较接近：你可以进入到战场中，选择以秘密潜入的方式前进或是以更为直接的形式与战场发生互动。但图形处理方面，比如动作混合和地图的规模，都没有达到我之前的设想，没有达到令我满意的程度。"

显然，小岛秀夫现在已然成为了游戏产业中的完美主义者代表，然而不惜对备受各界注目的《潜龙谍影》系列终结之作表示遗憾甚至不满，那么造成这一切的原因何在？小岛随后也给出了解释：

"我们在东京游戏展中首次展出该游戏引擎时，员工们都很自豪而高兴。PS3是一台梦幻主机，我们也有这样那样的想法。但是当我们开始开发游戏时，意识到存在很多限制，结果就是你们今天看到的东西。原本的想法是要迈出十步，现实却是仅仅迈出了一步。"

"我记得3年前曾经说过要做出具有革命性的东西，但现实是我们因为CPU的限制而无法做到，我们已经把CELL处理器发挥到了极限。请不要误会我的意思，我不是在批判PS3，只是我们那时没有真正认识到完整规格的PS3会有怎样的性能——那时我们是在尚未了解其全貌的情况下进行游戏开发的。"



编辑视点

刚刚在愚人节与美女JADE"合作愉快"了一把的小岛秀夫，居然在游戏即将发售前出来大倒苦水，实在令人不解。《潜龙谍影4》公布以来，小岛秀夫首次对外承认这款游戏没有实现他所期望的"革命性进步"，这是不是也在暗示他要遗憾在续作中弥补回来呢？近日网络上又有试玩过本作的玩家极力称赞本作是"划时代"的作品，小岛"自爆"与网友力荐，现在来看无论哪一种都是炒作。到底应该相信哪一个，答案只有游戏发售后才会真正揭晓。

神机大事记 InfoStation

■4月8日《横行霸道IV》PS3欧版同捆套装公布

瑞典一家大型零售商Webhallen日前放出了欧版《横行霸道IV》的PS3同捆套装包装盒照片，该套装将包含40GB版PS3主机一台和游戏一套，没有说明配备的是六轴手柄或振动手柄。该同捆套装Webhallen给出的预定价是4499瑞典克朗（约合750美元）。



■4月9日PS3版《使命召唤4》地图包就绪

一直以来都杳无音信的PS3版《使命召唤4》地图包预定4月25日开放下载。Infinity Ward官方今天确认，PS3版的4张新联机地图已经开发完成。本作的首个地图包共包含4张新地图，分别是开放市街关卡"Creek"、敌广播大楼"Broadcast"、唐人街"Chinatown"和大型仓库内的混战地图"Killhouse"。本次地图包PSN售价9.99美元。

■4月12日支持振动！《龙穴》免费追加内容17日提供下载

SEC发表，将于4月17日对PS3游戏《龙穴》提供追加内容的免费下载，此次追加内容将使本作支持DUALSHOCK 3手柄振动功能以及增加使用类比摇杆对龙进行操作。另外，新的追加内容中还包括两种新飞龙以及两种PS3主题，玩家只需要将PS3主机连接网络并启动《龙穴》游戏即可自动升级。



■4月13日《火影忍者》新作正式名称公布 新画面公开

NBGI公司宣布，由Cyber Connect 2 公司开发的PS3《火影忍者》新作的正式名称终于确定为《火影忍者 NARUTO 终极忍者风暴》，同时还公开了最新的游戏画面。

■4月15日《MGS4》Mark－II版PS3蓝牙耳麦确认

根据PDP公司提供的新产品宣传资料来看，这款造型奇特的耳麦支持蓝牙2.0，有效操作范围为30英尺，内置锂电池可以连续工作8小时或待机160小时，建议零售价为59.99美元。该产品兼容所有支持在线语音交流功能的PS3游戏，当然你也可以把它拿来与自己的移动电话搭配。

特殊的船长 《未知海域 德雷克的宝藏》是一款特殊的游戏，虽然所有版本都内置了中文字幕，但是却只能在港版主机上显示出中文，而且日版主机还会自动将游戏中的出血屏蔽。



索尼推出“变形”PS3手柄？

伴随着近些日子有关微软推出X360动作感应手柄的传闻日渐盛行，对手索尼似乎也不甘于被落在后面。近来有传闻称，索尼正在酝酿着推出一种可“变形”的PS3手柄，而且计划与几款PS3大作实现联动。在最新一期的每周例行5分钟广播节目中，N'Gai Croal



和Geoff Keighley与EGM杂志执行责任编辑Shane Bettenhausen讨论了有关索尼的PS3新手柄的话题，期间Bettenhausen暗示，索尼将会推出一种可“变形”的新手柄，且将具备多种构造。

Bettenhausen在谈论中提到了这种新手柄将与《抵抗2》和《使命召唤5》具备联动功能，但具体怎么个联动法还不得而知。鉴于《抵抗2》已经确定将于今年晚些时候上市，如果有关新手柄的传闻属实，那么我们很有可能将在近期听到更多详细报道，或许今年7月的E3将成为索尼展示新的变形手柄的舞台也说不定。

《战场的女武神》原本是X360游戏？

世嘉公司的战略模拟角色扮演游戏《战场的女武神》即将于本月底正式发售，不过近来网络上却有传闻称，本作在设计之初，原本是计划在X360上推出的，然而在随后的开发过程中却“不知不觉”变成了PS3独占。



一位自称参与过《战场的女武神》早期开发工作的开发者日前在日本游戏开发者博客上透露，本作在设计之初预定为X360版，但没过多久世嘉方面就决定把对应平台转移到PS3，随后本作即以PS3独占游戏的身分被正式对外公布。此外他还透露游戏的开发已经历时3年，开发费用相当可观，能否回收成本还是个未知数。不过对于为什么世嘉会中途决定改变游戏平台这个关键问题，此人并未给出解释。

本期红榜 LEADERBOARD

暗雾

原名： DARK MIST
类型： 动作射击
售价： 55港元
玩家人数： 1人
容量大小： 447MB以上



PSN下载游戏中不乏精品，由SCE发行的《暗雾》就是其中物美价廉的代表！（画外音：请使用“联盟下载法”，仅需人民币10元！）

游戏为俯视视角的动作射击游戏，玩家操控使用光之弓箭的“小萝莉”消灭黑暗世界的怪物。游戏的美工比较出色，画面人设偏日式卡通风格，对浓雾的表现也比较抢眼。《暗雾》体贴地提供了两种操作方式，普通的按键操作以及同类游戏中十分流行的用右摇杆控制射击方向的操作方式，玩家可视习惯选择。游戏对应振动和六轴功能，晃动手柄使出的回旋攻击有一定攻击力，并可以打散周围的黑雾。除通常的射击，还有散弹、反射弹、炸弹三种特殊武器可以切换使用，特殊武器升级后可增加连续使用的回数。

本作的模式比较丰富，故事模式有12个关卡，以迷宫战斗居多，每4关有一场BOSS战，难度适中。比较麻烦的是，故事模式不能中途存档，需要一口气通关。通关后出现HARD模式，迷宫构成与BOSS的攻击方式都会有很大的变化，而且还要与真正的最终BOSS较量一番。另外还有故事模式各关卡的时间挑战、限时灭敌、生存模式等多样的玩法，只要将PS3连接到网络，那么每个模式、每个关卡的成绩都可以进行网络排名，与全世界玩家一比高下，也给予玩家挑战的动力。很多项目的冠军成绩可谓匪夷所思，想要超越估计得费一番心思了。



日服最近公布了《暗雾》的追加包，定价为500日元（约合人民币34元）。追加包中含有三名新角色、12个全新关卡以及对战模式等新增要素，相信港服不久后就会更新，而游戏的丰富程度也会大大加强。

■4月15日PS3系统2.30升级开始

SCE公司本日4月15日开始提供PS3系统的升级，升级后PS3系统版本为2.30，主要更新内容如下：

①PLAYSTATION Store界面调整，提高操作感，同时还将新增加下载内容的预览机能。新设“推荐”和“体验版/PV”两个类别。

②支持蓝光光盘的DTS－HD Master Audio以及DTS-HD High Resolution Audio的播放。不支持DVD-Video的DTS-ES、DTS 96/24、Blu-ray Disc的DTS-ES Matrix的播放。

■4月18日《死魂曲 新生》正式发表试玩版4月25日免费下载

SCEJ在其官方网站中开始了一款新作的倒计时，现在倒计时结束，就



像之前预测的一样，这款新作正是SCE恐怖动作冒险游戏“《死魂曲》系列”的最新作《死魂曲 新生》，游戏预定于2008年7月24日发售。

■4月21日《MGO》Beta版测试延期

《潜龙谍影ONLINE》Beta版在线测试的第一天，官方服务器在运行不到1小时后就由于访问量超负荷而宣告仆街，原定的测试计划只得向后顺延，以下是官方声明：“我们抱歉地通知您，由于来自全球的访问量积聚增加，我们无法按照预计的水平维持在线服务正常运行。作为应急对策，我们决定暂时推迟北美地区的Beta版测试计划直到服务器状况稳定为止。我们为由此产生的不便和困扰道歉。”Konami官方随后表示，鉴于测试版开始时间延后，原定于5月6日截止的在线测试将延长到5月11日。

■4月22日PS3视频下载商店有望今夏上线

传闻已久的PS3视频下载业务终于又有了新的进展，根据美国《洛杉矶时报》的报道，来自索尼电影公司的匿名内部渠道向他们透露说，该服务可能将从今年夏天开始通过PS3的网络对外开放。

■4月22日日本证券公司预测新版PS3主机8月推出

日本日兴CG证券公司日前推测，PS3主机的销售已经出现好转的迹象，加之PS3硬件生产费用的下降，原预计11月推出的PS3新版主机可能会提前至8月投放市场。

■4月22日PS HOME限定β测试夏季实施 正式服务秋季推出

SCE公司本日4月22日正式宣布，以PS3部分用户为对象的“PLAYSTATION Home”限定β测试将于2008年夏季实施，而开发β服务最终确定于今年秋季开始。

革命性的更新？ 传闻《火爆狂飙 天堂》的下次更新有重大变动，那就是将要在游戏中加入摩托车，将机车撞得七零八落也就罢了，在摩托上的人呢？期待！

HOME狂想前瞻

光与影的交织，现实与虚拟的狂想



次世代有太多太多的新事物，最不缺乏的就是概念，双节棍到Wii Fit，哪个不是意料之外。Home，一年前也许你会把它当作一个普普通通的英文单词，但是现在，它可是比电闪雷鸣的《杀戮地带2》、璀璨夺目的《最终幻想XIII》更具吸引力的玩意，这就是索尼打算在全世界范围内为所有PS3玩家建造的“家”。“家”这个概念最初进入玩家的视线是在去年的GDC07上由菲尔哈里森公开的，在带给业界这次惊喜后，HOME经历了一次又一次的延期，不过延期换来的是概念的不断升级，因此业界对它的期待度也随之一次又一次的升温。这不，终于等来了一个比较确切的最新消息，HOME的β测试将于今年夏季进行，开放β服务最终确定于今年秋季，这样离最终在HOME上与大家见面的日子越来越近了，下面我们就一起率先进入这个即将书写次世代神话的虚拟世界中，一同狂想。

如此概念

HOME，也就是“家”，它的概念就是创造一个活生生的虚拟世界。目前网络上的大型3D虚拟社区的创意并不鲜有，玩过《模拟人生》的朋友对此也一定不会陌生，只不过索尼对HOME的期望要更大些，全世界的PS3用户都可以进入到HOME中，每时每刻都在进行真实的互动。在HOME中，玩家间可以在3D的虚拟环境中进行更加形象的交流，这体现的是一种人与人之间的互动，而且我们与这个虚拟世界也是互动的，也就是说我们可以在这个足够大的空间中与各种道具发生互动，比如游戏中的家庭影院，各种游戏街机等等。各种各样的互动最终都是为了实现虚拟与真实之间的互动，在HOME所创造的虚拟世界中，我们几乎可以体验到生活中所有的娱乐活动，这绝对是一次最完美的虚拟生活。

如此体验

交流

进入HOME，我们首先要为自己创建一个3D角色，常见的如角色的性别、体型、发型、着装等等，这些都可以自由设计，随着今后的不断更新，大家还可以到HOME的卖场中购买到新的造型元素，就像生活中的自己一样，每天都可以为自己的造型设计打扮。



在这里，我们既可以用熟悉的文字交流，也可以用语音进行交流，可以三五成群的站着交流，也可以找几张沙发坐下交流，交流时还可以让我们的角色做出各种各样形象生动的动作来活跃现场的气氛，这也是目前3D虚拟社区的最大优势。

HOME影院

HOME中影院的设计也可谓是别出心裁，整个虚拟影院看起来就像真的一样，我们在这里可以透过虚拟的电影屏幕观看各种游戏影像、电影预告片等视频，当然索尼也表示过如果时机成熟，还将会提供完整的在线电影服务，感觉非常棒。不知道在观看的同时是不是还能看到前排其他玩家呢。除了影院外，我们还可以看到其他如各种球类赛场直播这样的放映室，对球迷朋友也有着不小的杀伤力。

家

在HOME中，每个人都能拥有一个属于自己的家。我们可以对这个家进行个性化的装修。有趣的是，添置的家电都不是单纯的摆设，而是真实存在的，它们也都能发挥各自的功能，菲尔·哈里森就曾经演



示过购买一台42寸的Bravia液晶电视并把它挂在墙上，电视上竟然可以播放出他选择的一段《007 皇家赌场》的电影预告片，就在播放中，菲尔·哈里森还故意演示了操纵自己的虚拟形象将电视扔下楼梯的动作，好在这样活跃气氛的做法并不会损坏电视，电视的播放也没有中断，只是掉到地面后高高的弹起。我们也可以邀请三五个好友到自己的家中作客，一部分人可以坐在客厅看着电视，一部分人站在阳台外一边端着咖啡，一边聊天，是不是很有真实中“家”的感觉。

迷你游戏与战利品

要说到HOME中设计的迷你游戏，那可是五花八门，各式各样。你可以找到类似街机厅的场景，走到不同的街机台前就可以游玩不同的街机迷你游戏，这就好比Xbox LIVE Arcade上的各类小游戏。有意思的是，这些游戏的画面不是全屏的，而是采用真实的街机视角，是不是很有身临其境的感觉呢？你也可以找到各种各样的运动场馆，台球、保龄球等等，偶尔运动运动也是很有生活的味道。回到家中，还可以直接从桌子上的国际象棋和跳棋等道具进入这些棋类休闲游戏中。

与X360的成就系统相似，索尼也将推出自己的“战利品系统”。在这些迷你游戏中有着许多有趣的战利品设计，达成一定的条件就可以获得。在X360上，成就只是一个诱人的摆饰，而战利品的设计则有着更多实际的应用，在演示中就出现了吹泡泡的机器以及可以和朋友一起拍虚拟照片的相机等有趣的道具。不难看到，战利品的整体构想要比成就系统更为复杂而有趣，目前，各个游戏公司都已经着手开始设计各自的战利品，或许这项设定还将延续到其他PS3的游戏中去，这样一来，就不用眼馋“成就”了。



▲看来这里就是战利品陈列室了。

游戏番外篇

这里要说的游戏番外篇是一个类似游戏博物馆的创意，目前索尼就公开了旗下三款大作在HOME中的互动。第一款是《抵抗 灭绝人类》，届时大家可以在HOME上进入一个专门的房间，这里将提供一个原创的迷你游戏和一个原作中从未出现的新场景，可以了解到更多关于游戏的背景。第二款是《未知海域》，同样也开放了一个类似的原创场景，在这里可以进行一段类似《魂斗罗》的小游戏借以体验不同的“海域冒险”。最后一款是《战鹰》，官方会专门设立一个特殊的“作战会议室”，大家可以在此用全3D战略沙盘的形式来讨论作战方案，听起来就远比直接用语音或文字来交流的形式有趣得多。

自动清灰功能 关闭PS3电源后，按住出仓键打开电源开关，PS3就会加大风扇的功率数秒钟自动清理内部的灰尘。不过这个功能只有40GB的PS3才具备，而且官方不建议玩家经常使用这项功能，每隔几个月清理一次内部灰尘即可。

游戏进行时 IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品位热门流行



由于截稿周期的缘故，本期的游戏数量比较少，不过拿到杂志的时候就已经有不少新作发售了，可以在五一的假期尽情体验一下，而且近期也有不少游戏推出了民间汉化版，《放课后少年》和《动物之森》都是非常优秀的休闲游戏，最近的《影之传说2》和《忍者龙剑传 龙剑》也已经汉化完成，有兴趣的玩家一定要尝试一下。至于本期进行时里的游戏则以音乐游戏居多，而且类型非常丰富，既有可以让玩家自己决定曲目的《随身节拍》，也有系统大为改革的《太鼓达人》最新作，足够度过一个快乐的假期了。

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn

攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

随身节拍 我的音乐我，我做主！

原名	Beats		
机种	PSP	类型	音乐



尼亚

该作其实早在去年11月就已经发售，当时只在欧美的PSN上提供付费下载，所以大多数人与之无缘。4月初随着SCE的另一款创意之作《浮游生物》一同被破解，《随身节拍》才有幸与更多的玩家见面。

作为一款传统的节奏按键型音乐游戏，本作最吸引人的便是允许玩家将任意MP3歌曲作为游戏曲目进行游戏。游戏的系统会自动根据MP3的波形分析歌曲的节奏作出完美的按键表。也就是说，在此你可以在游戏中玩到任何你喜欢的音乐！因为是程序分析歌曲波形后自动形成谱子，所以不一定所有的歌都会和唱词的节奏相符，占据音频主要旋律的贝斯、吉他、鼓等都可能成为游戏采样的对象。

游戏方式

本作的系统比较简单，和普通的音乐游戏基本相同。游戏开始后，不按方向键的情况下光标会停留在正中的圆形标记上，方向键左右分别对应左右两个圆形标记。游戏中当NOTE（在游戏中显示的图标对应○ × △□四个按键）和屏幕正中激活的圆形标记重合时按下相应按键即可。



高级技巧

当打中发光的NOTE时，屏幕左边的气槽会增长，涨满后提示按L键爆气。爆气后NOTE会分散开从不同的方向聚集到三个圆形标记上，此时如能保持连击则可获得较高分数。



得分技巧

游戏音符打击评价PERFECT最高，完全按错则显示WRONG BUTTON。只要保持击中NOTE，则形成连击（COMBO）。连续的COMBO会增加右方的气条。该气条分4段，每增加一段得分倍数翻倍，分别为2、4、6、8倍。在COMBO中按错一次键降低一段翻倍数，同时连击计数归零。最后评分时会在实际得分的基础上加上游戏中最高COMBO数乘以100后得到的分数，成为最终分数，并且有一个所有NOTE打出PERFECT的比率。





R键的作用是重复上一个按键的指令。比如你刚按下了方块键，并且打到了NOTE，此时R即为方块，当

如何自制音乐？

将MP3文件放入PSP平时存放歌曲的位置（根目录下的music文件夹内），可以放入一级文件夹内进行分类，如此大部分MP3就可以直接进行游戏了。需要注意的是，部分MP3可能会因为码率过高或过低而使得系统无法识别，此时只要使用音频转换软件将歌曲转为160kbps，44100Hz立体声的MP3即可正常播放（此为推荐码率，另外推荐一款简单易用的音频转换软件——Advanced WMA Workshop）。

如何选择合适的歌曲？

首先选择自己最熟悉的歌才能找准节奏获得游戏的乐趣。

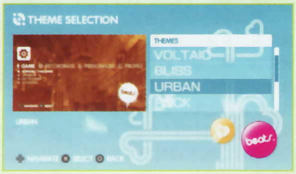
接下来，你还需要一款音效较好，能够听到更广音域以及更清晰声音的耳机。

最后，也是最关键的一点就是选择歌曲的时候一定要挑节奏明朗声音清晰的音乐。比如，Michael Jackson的歌就非常适合该作。一些节奏不明朗并且多变的音乐因为游戏本身的分析能力而使得NOTE排列混乱，游戏过程也乱七八糟，使得游戏的乐趣大减。

还在等什么？快去将自己最喜欢的歌曲拷进PSP，一睹该作的精彩之处吧！

中文歌曲显示乱码怎么办？

和早期PSP系统不支持简体中文MP3名相同，游戏内的MP3文件的标签必须使用ID3v2编码，简体中文MP3常用的ID3v1标签则会使得部分汉字显示不出来。可以使用千千静听或相应软件更改标签，当然，如果您觉得一两个汉字显示不出来完全不影响音乐游戏的游戏过程的话可以不加理会。



高速节奏时的关键——R的应用

紧接着落下的对应方块键的NOTE和圆圈重合时按下R键便会有和方块键相同的效果。这个复制按键的动作直到你按下一个方块键以外的按键并打到NOTE时才会终止，并且此时R键则复制为新打到NOTE的按键。

实战中，当两个挨得非常近的NOTE出现后，先按下此NOTE的按键，然后紧接着在下一个NOTE上按下R键，这样比连续按下两次对应NOTE的按键要快并且有效率。对于一排16分、32分音符，甚至更快的节奏，必须要通过R键才可以打出完美的连击。

《如龙 见参》连续进食法 想得到"见世物小屋"看秀的门票，或是要吃过所有的食物可不容易，因为体力全满的时候是无法进食的，不过只要向卖龟人购买"亀のエサ"的"糸蚯蚓"，在吃东西前使用即可使体力下降，这样就可以连续进食了。

太鼓达人DS 七岛大冒险

原名	めっちゃ！太鼓の达人DS 7つの岛の大冒险		
机种	NDS	类型	音乐

一起来体会音乐的魅力吧！


阳光成员R

这款从街机开始就大受好评的音乐游戏于4月24号再次袭击NDS，想必前作双棒的操作方式一定给许多玩家留下了深刻的印象。本作不但继承了前作的优良传统，而且还新增了踢馆模式，让游戏有了自己的剧情，也使游戏里各个角色的形象更加丰满了，游戏里除了有《残酷天使的行动纲领》这类经典歌曲外，还有《高达00》主题曲之类的新曲，可以说这是4月底为数不多能让人兴奋的游戏。

踢馆模式

在进入道场めにゅ－后就可以看见，分为甘口（低难度）和辛口（高难度），这两个难度不但在歌曲难度上有差别，而且在关卡达成条件上也有差别，特别是到了后期的岛上，那难度差距不是一点半点。只不过两个难度的流程是共通的，当辛口遇到打不过的关卡时可以换成甘口来过关获得道具。如游戏标题所说，一共有7个岛的道场等待玩家来挑战，每个岛上都有许多小关卡，必须完成关卡歌曲才能通向下一个地方。需要注意的是每关的道场需要穿着在该岛打出来的换装道具后才能进行挑战，这就意味着你只能乖乖地把岛上的几乎每个关卡都通过才能进行BOSS战，想偷懒是不行滴！

和玩家敌对的是一个叫做“牡丹”的女子所率领的“噪音军团”，许多关卡里都要和“噪音军团”的团员进行比试，这种关卡里会出现道具，按到道具后会随机出现各种状态，比如噪音、自动按键、按键数翻倍、增加点数、扰乱等。当玩家被对手扰乱时，会在下屏出现许多水球或者小鸡，水球的话点破就可以了，肉丸子则需要拖离鼓面，而炸弹则需要一个一个慢慢破坏掉之后才能继续游戏。当然也可以只把影响鼓面和鼓沿的障碍清除后接着进行游戏，但这只对触控笔操作有效，要是使用按键的操作方式的话还是要全部清除后才能继续游戏。BOSS战时不但有炸弹来考验玩家的反应，还有BOSS发出的某些东西来干扰玩家的视线，还是相当有难度的。

变化之处

游戏和前作一样有两种操作方式，一种就是家用机上常见的按键方式，至于怎么设置红键和蓝键就看玩家自己的喜好了，可以在游戏设定里更改；另一种方式就是模拟太鼓，NDS的下屏会出现一个太鼓，玩家利用2根触控笔就可以像玩街机那样来进行游戏了，在这里笔者建议用后面一种操作方式，因为踢馆模式里某些和NPC对战的关卡里会出现扰乱玩家游戏的道具，这时就需要玩家及时清理扰乱物，如果按键操作的话往往会来不及清理使自己的排名落后。

在“咚的房间”里选择“太鼓の音色”，在这里面所有的声音都对应有发音的道具，相当形象，这让不懂日文的朋友也能知道其他声音到底是什么东西发出来的了。至于提供玩家升级的“每日道场”还是可以用调整NDS系统时间的方式来无视“每日”这个限制。

写在最后

本作的鬼难度只需要在高难度下取得35个金或者银王冠就可以选择，比起前作的20个要麻烦很多，不过本作歌曲的数量也不少，可以优先选择简单的歌来完成。虽然游戏比起前作来说进步了许多，但还是或多或少有些不尽人意的地方。比如每日道场就完全没必要特意加上“每日”这个限制，这完全就是增加玩家升级所花的时间；还可以加上些简单的迷你游戏，让玩家们玩累了之后换换脑等等。不过即便还有些不满足，这也算是NDS上非常不错的音乐游戏了，接下来让我们拿起手中的两根笔，以戳坏NDS下屏为目标开始游戏吧。



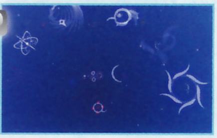
浮游生物 Life could be simple

原名	Flow		
机种	PSP	类型	动作



正如游戏的宣传语“Life could be simple”，游戏的主题异常简约：游戏的目的就是控制屏幕上的浮游生物吞噬其他生物而不断进化。游戏的画面清爽华丽，看着手中控制的浮游生物不断进化变大成就感十足，是在PSP上一款不可多得的创意佳作。

简约但不简单



游戏中没有任何普通游戏中最常见的菜单画面，整个游戏过程浑然一体。进入游戏后，我们会发现画面中漂浮着一个中央有红色标记的生物，它其实代表的就是普通游戏中的“确定”选项，而蓝色标记的生物就是“返回”的意思。

虽然游戏的玩法就是控制浮游生物吃掉其他生物，但是千万不要以为像“贪吃蛇”那样沿路吃掉所有东西就可以大功告成。正式开始游戏后，玩家可以开始控制浮游生物将空间中微小的生物吞进嘴中并不断成长。画面中红色标记生物是进入下一层空间，而蓝色标记生物是返回上层，随着不断深入，空间中会出现其他大型浮游生物，它们会主动向玩家发起攻击，想要击败它们，就必须将它们身上发光的关节破坏。玩家控制的浮游生物受到重创后，会自动返回上层空间。



不同形态的不同能力

控制浮游生物到达最深层就算完成了该形态的关卡，返回标题画面后便会出现新的形态供玩家选择。游戏中共有6种形态，其中最后一种形态需要通关之后才可以使用。每种形态都有不同的能力，按下除十字键外的任何按键都可以发动浮游生物的特殊能力。下面就让我们一同来认识各种形态的不同能力。

第一形态：最初的形态，它的特殊能力就是加速移动，可以用来在未被其他生物发现前，从后方发起突然袭击。由于这个形态缺乏有效的攻击手段，所以被其他的生物盯住时加速游回上层会比较安全。

第二形态：这个形态的生物移动速度非常慢，但是它的特殊能力对付小型浮游生物非常管用。按住按键浮游生物就会开始旋转，在空间中的小型生物就会像受到了灯笼鱼的诱惑一样被吸引到浮游生物的嘴中。

第三形态：该形态的特殊能力与第一形态有些类似，不同的是该形态下冲刺的速度非常快，不过有一定的距离限制，用来发起突然袭击再合适不过，这个形态应该以主动攻击为主。

第四形态：可以说是最无耻的形态，它的特殊技能是潜行。潜行时任何生物的攻击都是无效的，玩家可以潜行到其他生物身后突然出现并向其发起攻击，而且被潜行攻击的生物暂时无法进行还击。潜行时浮游生物头部周围的绿色关节颜色会慢慢变淡，全部变成透明色后便会暂时丧失能力。

第五形态：最具攻击性的形态，任何生物在这个形态的特殊能力下都不是对手。因为它的特殊能力是主动向对方的弱点发起攻击，只要连续按出特殊能力，再强大的生物也抵挡不了几个回合。

第六形态：通关STAFF时出现的生物，也是最弱的形态。不过值得一提的是游戏的STAFF也非常具有创意，如果细心观察便能从制作人名单中发现不少中国人的身影哦。



传说中的都市　《模拟城市DS2 从古代穿越到未来的街道》：如果在各地图都达成特定条件过关，之后就可以选择奖励地图和优良地图（エクセレンマップ），不过就算没有达成条件，只要通关之后输入密码“デンセツのとし”（传说的都市）就可以让地图开放了。

《简单DS系列Vol.35 THE 原始人》

来体验人类的进化之旅吧！

原名	SIMPLE DS シリーズ Vol.35 THE 原始人
机种	NDS
类型	动作角色扮演

阳光成员 木桶

说到 D3 PUBLISHER 和“《SIMPLE》系列”，大家的第一反应估计都是低成本、低素质、低售价，但是，在那些为数众多的游戏中，偶尔也会出现几个非常出色的作品。本作就是这样一款游戏，类似《塞尔达传说》的全程触控笔操作非常流畅，游戏的进行方式也非常有创意，加上发售后不久就有汉化版的推出，更加减少了游戏的阻碍，想要知道原始人是如何克服困难，在条件艰苦的大自然中发展进化的吗？来体验一下本作就知道了！

打猎篇

在危机四伏的大自然中充满着各种动物，它们就是原始人们需要狩猎的目标。点击它们后战士们就会进行攻击，根据当前使用武器的不同攻击方式也会不同；攻击中点击主角头上的图标后战士们就会停止攻击，回到主角身边。仔细观察猎物的行动后使用恰当的武器进行攻击，并在适当的时候撤回来，配合翻滚（快速划动）就可以安全地将猎物打倒了。当然，强化武器装备及进行各种研究也是必要的。

不过，只用这样的常规打法在有些情况下效果并不理想，一些BOSS战时尤其明显。这就需要了解游戏中的一些小技巧了。首先，在场地中随处可见一些数量特别少的素材，这些东西扛回家很明显是不划算的，它们的真正用处是使用掉以增加战士们的能力。食物类使用效果为HP回复，木类效果为移动速度提升，石头类效果为防御力上升，铁类效果为攻击力上升，一次只能发挥一种效果，如果使用别的物品则取代之前的效果。另外，使用掉的物品数量越多效果越明显。



其次，切换场景后敌人的位置会还原，但是HP却不会恢复。利用这一点，我们可以不断切换场景，慢慢蹭掉敌人的血，包括BOSS战。但是一定要注意的是，如果在打倒敌人后，掉落物品还没出现就立刻切换了场景的话，掉落物品就不会出现；如果是打倒BOSS的瞬间就离开场景，则BOSS区域的金色石块不会消失，这样就永远也不能前进了！为了避免这个恶性BUG的发生，采用蹭血战术一定要留意敌人的HP残量，在剩余HP不多时就找个安全的时机将敌人一口气击倒，千万不要急着切换场景。

更多的细节需要玩家自己在游戏中体验，相信所有人都会找到属于自己的乐趣。看着刚开始的原始村子，在自己的努力下慢慢发展进化，最终形成文明世界，这不是一种巨大的成就感吗？

建设篇



本作的进行方式非常简单，就是不断地在野外寻找素材和食物并带回村庄。食物可以维持村子里的人口，如果满足了全部人的需要后还有多余的食物，村民数量就会增加；而素材的作用则是扩建村子的各个设施、打造武器装备以及购买药品。除了武器装备这些在数值上能够一目了然的项目外，村子的各个设施的作用就是本游戏的一大重点了。下面是部分设施的作用列表，大家一定要善于利用！

名称	建设时期	作用
自己的家	猿人时代	记录、通信交换素材、村子设施建设等
广场	猿人时代	与NPC对话，所有的设施建设都是在与NPC对话后才能进行的
战士育成所	猿人时代	将村民训练成战士，或让休息中的战士加入外出打猎队伍
图书馆	猿人时代	确认4种图鉴
药屋	原人时代	购买各种药品
锻冶屋	原人时代	强化武器，武器共有3种
贮藏屋	原人时代	将吃剩的食物贮存起来，计入第二天食物总数。可贮存量随文明发展而增加
防具屋	旧人时代	强化防具
田	旧人时代	让村民种田获得食物，获得量为田里村民数的80%
教会	新人时代	让村民祈祷，获得运气上升的效果。运气上升后猎物掉落道具品质上升
体力研究所	新人时代	让村民进行体力研究，获得防御力上升的效果
脚力研究所	新人时代	让村民进行脚力研究，获得移动速度上升的效果
攻击力研究所	新人时代	让村民进行攻击力研究，获得攻击力上升的效果

由于村民的总数是固定的，种田的多了其他研究所的人自然就会少，这就需要不断带回大量食物来增加总人口数；人口数增加了对食物的需求量也就更大，需要带回更多的食物；而打造装备需要大量素材，这就要求每天出去都要带素材回来。如何合理分配人手，就要看各位玩家的发挥了。

另外，武器和装备打造到一定等级后就无法再升级了，这时就需要玩家寻找地图上的一些特殊物品来让它们继续升级。这些特殊物品的特征是，无法使用、没有数量显示、需要 15 人搬运。在地图上搜索的时候，一定要多注意这样的物品哦！

中文游戏风向标



最近的游戏汉化补丁更新速度很快，接二连三有新的消息放出，下面就让我们来看看这段时间更新的几款汉化游戏，有兴趣的玩家现在就给 PSP 和 NDS 留出足够的空间吧。

PSP版《战神 奥林匹斯之链》中文版6月正式登陆

继 4 月初推出英文版之后，本次 SCET 又再度宣布，PSP 动作冒险游戏《战神 奥林匹斯之链》将于 6 月推出英文语音搭配中文字幕的繁体中文版，让玩家能更进一步了解本作融合了希腊神话史诗的壮大故事剧情，繁体中文版预订 6 月 19 日推出。

NDS《三国志大战DS》汉化版

街机上大热的卡片类战略游戏登上 NDS 后的一作，卡片类游戏和三国题材结合的产物。

NDS《伊苏DS》汉化版

游戏的文本汉化度为 100%，图片为 80%，并不影响游戏。本作是 Falcom 开发的动作角色扮演游戏“《伊苏》系列”第一作的 NDS 移植版，在原作的基础上增加了部分全新要素，系列爱好者可以一试。

NDS《忍者龙剑传 龙剑》汉化版



近期最受关注的 NDS 游戏《忍者龙剑传 龙剑》已经汉化完成，还没有来得及体验本作的玩家可以出手了。

NDS《影之传说2》汉化版

虽然是 4 月 4 日才发售的游戏，不过汉化版已经火速推出，作为 20 年前大受好评的经典动作游戏续作，动作游戏玩家不可错过本作。

NDS《简单DS系列Vol.35 THE 原始人》汉化版

该汉化版的文本已经汉化完成，虽然图片没有汉化，不过并不影响游戏。本作中玩家可以体验古代人种进化的全过程，游戏以动作角色冒险的方式展开，全程可使用触摸屏操作，玩家最多可以带领 20 名同伴狩猎和冒险，最终推动着社会向前发展，是一款有趣的创意之作。

NDS《放课后少年》汉化版

本作是近期 NDS 上一款素质极高的休闲类佳作，游戏类似于《我的暑假》，以上世纪 70 年代的乡村为舞台，让玩家体验每天放学后的玩耍生活，游戏中充溢着大量让人回忆起童年的细节。目前汉化已经完成，部分烧录卡游玩时在存档处会出现死机现象，不过并不会影响存档的写入。

NDS《动物之森V1.0》完全汉化测试版

虽然《动物之森》的汉化版早就已经可以在网上下载到了，不过之前的版本汉化得并不完全，而这次 PGCG 汉化组于 4 月 15 日公布的 V1.0 版就解决了这个问题，让所有动物都说上了中文，可以和玩家没有隔阂地交流。不过该版本目前还在测试中，有一定几率会出现一些小 BUG，之后会更新完全版本，可根据自己的需求选择使用（游戏本身非常赞，向所有 NDS 拥有者推荐）。

《家庭滑雪》 获得 75、110、145 点以上滑雪场点数（GSP）后能拿到上面画有 Namco Bandai Games 作品图案的滑雪板，一共有 9 种图案。

影漫搜查线

全面网罗近期流行娱乐资讯

栏目主持 玛娜



上期我为大家介绍了2008春季的新番日剧，而本期则是由纱迦带来的4月新番动画推荐，正在考虑这一季应该追什么或是想要对新番动画稍作了解的读者不要错过。

4月新番动画热荐

不知从何时开始，"4月新番"已经在广大动画迷中成为一个无人不知的词语。每年4月，日本各大电视台都会开始播放大量新动画，其数量之多、密度之高，堪比游戏界的春季商战。今年的4月新番已经开播了一个月，所有作品均已闪亮登场，观众对于各部作品的评价业已出炉。总的来说，今年的4月新番表现尚可，有不少值得一看的作品。这期就先为大家介绍12部值得一看的作品。

《Code Geass 反叛的鲁鲁修 R2》

原名 コードギアス 反逆のルルーシュ R2　制作公司 Sunrise

声优 福山润、樱井孝宏、由加奈、小清水亚美、名冢佳织、折笠富美子、大原沙也加、杉山纪彰



用"万众期待"这个词来形容本作的受关注程度，可谓毫不过分。《反叛的鲁鲁修》自2006年10月播出之后立刻红遍了日本，其人气之高就连被视为日本国民级动画的《高达》也要退避三舍。在《反叛的鲁鲁修》的世界里，超级大国布里塔尼亚征服了日本，将其编为其属下的11区。主人公鲁鲁修是一名平凡的日本学生，他本为布里塔尼亚皇子，但在宫廷斗争中家破人亡，自己和妹妹被贬为平民。在机缘巧合之下鲁鲁修获得了能够控制人心的绝对力量Geass，他凭借这个特殊能力组建了黑色骑士团与帝国对抗，但在解放日本的最后决战中败下阵来……

第一季的故事在一个巨大的悬念中结束，令无数观众为之捶胸顿足。而作为第二季的本作剧情紧接第一季，前两集便将留下的悬念揭开，但又抛出了更多的悬念。目前看来，第二季出场的角色更多，牵涉的关系更复杂，故事展开更加惊人，而动画的作画、声优又保持了第一季的高素质，人气有望再上一个台阶。



一句话评价　4月新番最关注作品！

《超时空要塞 边境》

原名 Macross Frontier　制作公司 サテライト

声优 中村悠一、中岛爱、远藤绫、神谷浩史、福山润、桑岛法子、小西克幸、井上喜久子、小林沙苗、杉田智和



相信Macross这个词便已经是大部分人选择本作的理由了。本作的背景设定于公元2059年，即《Macross 7》故事之后的14年。舞台转移到了人类历史上第25个超长距离移民船团、能够容纳1000万人居住的Macross Frontier之上。故事从银河系头号偶像夏莉尔·萝姆到Macross Frontier举行演唱会开始，主人公早乙女阿尔特是一名高中生兼特技飞行员候补，受命在夏莉尔的演唱会上进行特技飞行表演。在演唱会举办途中船团突然受到未知宇宙生物的袭击，为了拯救无辜少女兰嘉·李，阿尔特毅然坐进了VF战机迎战敌人……

一句话评价　看《Macross》需要理由吗？

除了银河歌姬、VF战机、未知宇宙生物这些系列的传统要素外，本作的制作班底也是一如既往地强大，最受人关注的音乐也不辱系列之名。由于年初已经先行放映了第一集，故正式开播后第一集的收视率不高，但从第二集开始便有明显回升。本作同样可称得上是4月新番中最值得一看的作品。



《我家有个狐仙大人》

原名 我が家のお稲荷さま　制作 ZEXCS

轻小说改编成动画是日本动画界的倾势，而4月新番中此类作品的最佳者当属本作。柴村仁的轻小说原著一反近年来轻小说的普遍风格，改以日本民俗文化加神怪为主题，令读者有耳目一新的感觉。此书曾荣获第10届电击小说大赏金奖。

小说原著中精美的插画在动画中得到了很好的还原，有着两只兽耳的美貌狐仙，以及天然无口系守护巫女都是看点所在。动画中对于斗法的描绘也比较精彩，声优的表现也令人满意，这些要素都使得动画远比小说要生动得多。



一句话评价　4月新番最佳轻小说改编作品！

《红》

原名 红　制作 Brainsbase

本作改编自同名轻小说，故事的主人公是高中生和萝莉的组合，但绝非走的是轻松卖萌的路线，剧情很值得一看。动画的前几集表现非常抢眼，无论是作画质量还是帧数都属上乘。动画还采用了先配音后作画的制作方式，使得台词与角色的动作、表情配合得天衣无缝。



一句话评价　不容错过的优秀黑暗系作品。

《隐王》

原名 隠の王　制作 J.C.STAFF



这次的4月新番大潮中，钉宫理惠的表现远不及前几年活跃，因此对于患有"钉宫病"的人来说本片肯定是最佳选择。钉宫理惠反串的男主人公六条壬晴是一个标准的不乖男孩，不过他的体内竟然蕴藏着最强的忍术"森罗万象"，由此引来大量觊觎秘宝的敌人。动画对战斗的描写简练而实在，令人实实在在地感受到不同忍术的魅力。

一句话评价　钉宫病患者的最佳解药。

《绝对可怜CHILDREN》

原名 绝対可怜チルドレン　制作 Synergy SP



继《魔剑美神》大红大紫之后，椎名高志在接下来的好几部作品里都不复当年之勇，直至他开始这部《绝对可怜CHILDREN》的连载。本作的女主人公是3位只有10岁的超能力萝莉，不过本作的故事可不是像《飞天小女警》那样讲述萝莉们保家卫国的故事，这3位萝莉无不是人小鬼大的天使与恶魔的混合体，将王牌男主人公皆本光一玩得团团转。声优方面除了平野绫和户松遥的两代新人的对决，小杉十郎太扮演的萝莉控局长也是一大亮点。

一句话评价　三个萝莉玩转地球。

《假面女仆卫士》

原名 仮面のメイドガイ　制作 MAD HOUSE



身为女子高中生的富士原苗佳是大财团富士原家的继承人。为了保护她的生命安全，苗佳的爷爷为她安排了两位女仆兼保镖供其贴身使唤。其中一位是温柔可人的御姐美人，而另一位却是一个戴着假面的恐怖肌肉男。苗佳作为少女的生活和矜持从此被这位"男女仆"给搅得天翻地覆……



一句话评价　请勿在吃饭时观看本片。

《多鲁亚加之塔》

原名 ドルアーガの塔 ～the Aegis of URUK～ 制作公司 GONZO
声优 KENN、折笠富美子、茅原实里、樱井孝宏、堀江由衣、石田彰



Namco于1984年推出的《多鲁亚加之塔》是游戏界黎明期的重要作品，这部由王牌制作人远藤雅伸打造的作品对日后的众多游戏都有深远的影响。游戏讲述了主人公吉鲁为了救回恋人凯而勇破多鲁亚加之塔的英勇事迹，而动画的故事则发生在游戏之后的80年，新的勇者为打倒邪神而结队出发。

《多鲁亚加之塔》的动画制作阵容中有千明孝一（《青之六号》、《最终流放》）、贺东招二（《全金属狂潮》、《凉宫春日的忧郁》）和白亚右月（《爆裂天使》）这样的大牌，声优阵容也非常豪华，因此一公布便吸引了不少眼球。而制作公司GONZO对这部动画也下了很大工夫，前两集以一表一里的形式播放，表讲述主人公在梦境中大显神威的故事，里则讲述在主人公做梦时现实里发生的事情。如此有创意的剧情编排给观众留下了深刻的印象，其中的种种爆笑桥段更是令人喷饭。其素质之高，完全没有辱没这部昔日的经典。

一句话评价 4月新番最佳游戏改编作品。

《To LOVE》

原名 To LOVEる 制作公司 XEBEC
声优 户松遥、渡边明乃、福圆美里、子安武人、川澄绫子、名冢佳织、绪方贤一



高中生结城梨斗暗恋自己的同学西连寺春菜已久，但一直没有勇气向她告白。正当他为此苦恼的时候，无意中解救了一位名叫拉拉的美少女。正如所有后宫剧的展开一样，拉拉从此缠上了梨斗，不过没想到的是拉拉竟然是银河系统治者的独生爱女，从此各种麻烦接踵而来……

本作根据《周刊少年JUMP》上连载的同名漫画改编而来，标题“To LOVEる”其实就是英语的“TROUBLE”。原作者矢吹健太朗在创作上一部连载《BLACK CAT》时遭遇抄袭风波，将《BLACK CAT》草草收场后立刻投入到本作的创作中，仅用了一年时间便已收复失地，如今更是已创下8卷漫画单行本狂销230万套的好成绩。

《To LOVE》漫画版的成功之处便在于华丽的画风以及狂打擦边球的服务精神，其每卷单行本更是会对杀必死镜头进行更大胆的修正。而动画版很好地继承了这两大要素，就连“修正”这一要素也会在日后的DVD版中发扬光大。相信本作只要作画不出现崩坏现象，就一直会受到广大男性观众的热烈追捧。

一句话评价 4月新番最王道美少女作品！

《吸血鬼骑士》

原名 ヴァンパイア骑士
制作 Studio DEEN



本作改编自白泉社月刊《LaLa》上连载的同名漫画，重点表现的是人与吸血鬼之间的恩怨纠葛。尽管是一部女性向作品，但由西田亚沙子担当的人设美形度十足，对于男女均有很强的杀伤力。再加上豪华的声优阵容，使得本作在4月新番的同类作品中异常抢眼。

一句话评价 人与吸血鬼构筑的唯美世界。

《噬魂师》

原名 ソウルイーター
制作 BONES



本作根据月刊《少年ガンガン》上连载的同名漫画改编，Square Enix对于旗下这部作品的重视程度不亚于当年的《钢之炼金术师》。动画的制作阵容中包括五十岚卓哉（《樱兰高校男公关部》）、大和屋晓（《银魂》）、伊藤嘉之（《钢之炼金术师》）等大腕。就目前的情况来看，动画的素质不俗，人设印象深刻，剧情方面因未完全展开而尚无法定论，相信日后会有更好的表现。

一句话评价 Wii版游戏正在开发中！

《我的狐仙女友》

原名 かのこん 制作 XEBEC



4月新番中有两个“狐仙”，不过风格大相径庭。作为以美少女为卖点的动画，本作可谓邪恶到了极点，从剧情到台词无不令人想入非非，“最邪恶”的评价当之无愧。本作的另一大看点是川澄绫子配的狐仙女友逆推能登麻美子反串的男主人公。

一句话评价 4月新番最邪恶作品，没有之一！

近期关注 FOCUSING

《功夫之王》

Moive 电影

The Forbidden Kingdom

类型 奇幻、动作 上映日期 2008年4月18日（美国）



近期国内最引人注目的大制作电影终于露出了自己的庐山真面目，刚上映就在北美取得了票房第一的佳绩。虽然据目前的观众反映来看文戏水平只能说是勉勉强强，不过这并不重要，成龙、李连杰两大功夫巨星联袂出镜对于这么多年来看着功夫电影长大的观众来说意义已经非同一般，除此之外，我们还需要什么理由？

《大雄与绿巨人传》

Anime 动画

Nobita to Midori no Kyojin Den

类型 奇幻 上映日期 2008年3月8日（日本）



哆啦A梦在2008年推出的全新剧场版，仍旧是所有哆啦A梦爱好者必看的作品。本作中，大雄在山里捡到了一株小树苗并带回了家，可妈妈不让大雄将它种在院子里，为了满足大雄的愿望，哆啦A梦给树苗浇上了“植物自动化液”，于是树苗变成了一个可爱的小男孩，大雄为其起名为小木，将他当成弟弟看待，妈妈也接纳了小木，然而大家并不知道，小木拥有一个巨大的秘密，一场新的大冒险正在等待着大雄他们……

编辑推荐 EDITOR'S CHOICE

《柯洛弗档案》

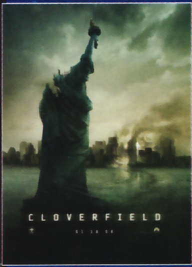
Moive 电影

Cloverfield

类型 动作、惊悚、剧情、科幻 上映日期 2008年1月18日



这部电影从公布之日起就迷雾重重，最开始的名字是《1-18-08》，也就是电影的上映日，而正式的名字“Cloverfield”也没有什么特别的含义，仅仅只是制作电影的工作室所在的那条林荫小道的名字。预告片是随去年的热门电影《变形金刚》首度放映的，完全手提摄像机（DV）的拍摄风格让人一开始以为这是一部纪录片，但随后那个被削掉了脑袋的自由女神像告诉观众这部电影远没有看起来这么简单。有人说这部电影是《女巫布莱尔》+《哥斯拉》的产物，电影所有的画面都是由剧中人物手中的DV拍摄的，这种令人吃惊的临场感表达方式贯穿全剧，让你不愿意错过任何一个镜头。最后再提一句，影片的制片人是大热美剧《迷失》的制片人J.J. 艾布斯，从这部电影中我们也能够感受到很强烈的“J.J. 艾布斯风格”，在看似随意生活化的场景中蕴含着巨大的爆发力。



游戏立方 GAME³

Vol. 146

栏目主持 ACE飞行员 Email Game3@ucg.com.cn

实在是纯属巧合，本期关于街机方面的内容一下子增加了一大截。首先是关于“斗剧08”的一些最新讯息。由于近年来我国玩家在“斗剧”里的表现越来越活跃，所以我们自然会对这项赛事进行最及时的报道。本期“多边共享”中一个比较大的专题内容就是由纱迦编辑整理的“最难的纵版街机射击游戏TOP 10”，对于这样一个比较怀旧、杂志出现率比较少的内容，本人实在舍不得放下，所以也一并奉上了。最后就是一份关于《KOF98UM》的评测报告。想当年红遍全国大江南北的“《KOF》系列”中《KOF98》是玩家中反响最热烈的一款，再加上《KOF98UM》即将要推出PS2版，希望这篇评测能唤起玩家对这款游戏的兴趣。

多边共享区

ENTER THE GAME

纱迦 提供

射击难，难于上青天！最难的纵版街机射击游戏TOP 10

射击游戏是最为古老的一种游戏类型。经过长达30年以上的发展，如今射击游戏早已不是业界的主流，但是有一个特点却能令它依然笑傲同辈，这就是难度。我们经常听到有人说某个游戏很难，比如《鬼泣》的DMD难度、《太鼓之达人》的鬼难度等等都是高难度的代名词，但是这些游戏如果和射击游戏比难度的话，那么全都不值一提。

射击游戏的难，对于玩家的反应要求很高，游戏又极少会有存档、练级这样的体贴设定，有时还要求玩家完全靠“背版”过关。因此必须要反复练习外加具有一定的天赋，才有可能成为真正的达人。我们经常可以在街机厅里看到这样的达人，因为街机厅就是高手最能够表现实力的舞台。

最近，日本的射击游戏达人们专门整理了一份史上最难的街机射击游戏，按照纵版与横版各评出了前10名。本期先为大家公开纵版的前十名。在揭晓答案之前，首先来看看此次评选的标准。

- ★是否具有连射功能也作为难度评选的要素之一。
- ★难度是指通关的难度，不包括追求高分等其他目的。
- ★有着分支路线设定的游戏，难度取全部路线的平均值。
- ★有多周目设定游戏，取多周目难度的平均值。

1 达人王　原名：达人王

厂商：东亚プラン
年代：1992年



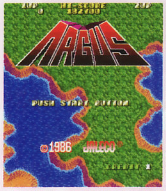
老玩家对本作一定有印象，不过恐怕没想到它竟然会是最难的纵版射击游戏吧！与今天的射击游戏比起来，《达人王》的难点在于自机的中弹判定极其严格，以及敌机的耐久值高得可怕。自机的中弹判定基本上就和眼睛看到的一样，与子弹稍一接触就会爆炸。游戏中的杂鱼敌人就已经相当耐打，小BOSS级别的敌人更是固若金汤。游戏似乎就不是做给初学者玩的，一开始的难度就相当高，可以说是完全给上级者准备的游戏。还有一点就是这款游戏的流程非常长，很容易造成玩家的“疲劳飞行”，所以这也是一款考验玩家“耐力”的游戏。



2 百眼巨神　原名：アーガス

厂商：Jaleco
年代：1986年

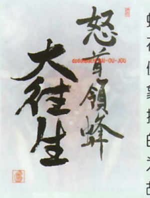
这款老游戏曾经推出过FC版，难度并不高，不过那是因为FC版加入了无敌要素。而在街机上能不用BUG将全部16关一口气通过的人，据说用两只手就能数出来。游戏的左右版面是相通的，因此敌人的子弹也会突然从反方向杀你一个措手不及，过去射击游戏经常有这种突如其来的“黑心”子弹，正所谓明枪易躲，暗箭难防啊，到最后玩家最大的体会，那就是防不胜防。游戏过关之后会有奖励关，不过如果玩家着陆失败的话，武器威力反而会下降，奖励关摇身变为惩罚关，这也算是一大奇闻了。





3 怒首领蜂 大往生　原名：怒首领蜂 大往生

厂商：Cave
年代：2002年



“《首领蜂》系列”一向在玩家心目中便是高难度的象征。本作是换了新基板后的第一作，因为性能上升，故能够同屏实现更多的活动块，因此游戏中的弹幕完全就是在炫耀，至于玩家能不能打过去就另当别论了。游戏还有二周目设定，二周目不能接关，二周目的最终BOSS绯蜂更是难得夸张。因为玩家意见太大，本作后来推出了降低难度的黑版。另外说一句，本次排行榜中，Cave出品的射击游戏就占了好几个席位，玩家们可要记住这个射击游戏的后起之秀哦。



4 绊地狱　原名：ケツイ~绊地狱たち~

厂商：Cave
年代：2002年

未来派射击游戏，敌人的弹幕又细又密，要求玩家的注意力高度集中。要想进入隐藏的里二周目必须满足苛刻的条件，真最终BOSS的耐久度高得可怕，给所有玩家均留下了极为深刻的印象。本作还将推出Xbox LIVE Arcade版。





5 龙之光辉

原名：ドラゴンブレイズ

厂商：彩京　年代：2000年

比较少见的彩京作品，人设令人印象深刻。和彩京的其他作品比起来弹幕要密集得多，独特的"龙要素"使得武器系统与其他作品有很大区别，所以对玩家的要求更高。



6 虫姬殿下2

原名：虫姬さまふたり

厂商：Cave　年代：2006年

人设与机体超赞的作品，国内TVGAME玩家大多只玩过一代，而二代要远比一代难。本作共推出过1.0、1.5和黑版这3个版本，1.0版的所有难度都很难，1.5版则进行了调整，但最高的ULTRA难度更为夸张。



7 怒首领蜂

原名：怒首领蜂

厂商：Cave　年代：1997年

Cave最知名的游戏。在彩京横行2D射击游戏的年代突然杀出这么一款作品，给人留下了深刻的印象，其中也包括难度。一周目的难度还算正常，二周目就很高了，最终BOSS火蜂更是噩梦。



8 武装飞鸟2

原名：GUNBIRD 2

厂商：彩京　年代：1998年

本作一反彩京的传统，在原来的弹幕种类上加入了全新的类型，而且速度和密集都远胜之前的同厂作品。一周目通关便已经相当困难，二周目更是难到让人想哭。



9 打击者1945

原名：STRIKERS 1945

厂商：彩京　年代：1995年

大家熟悉的此作能排上第9名，估计会让很多老玩家感到意外。不过考虑到本作是彩京游戏中最受欢迎的，一起挑战的人也远比其他游戏多，这就不难理解了。



10 超级魔法大作战

原名：グレート魔法大作战

厂商：Eighting　年代：2000年

Capcom代理了本作的发行。自机拥有炎、冰属性是游戏的特色所在，每台机体同样拥有自身独特的攻击方式。BOSS战是游戏的最大难点。街机版在国内并不出名。



斗剧08，中国游戏格斗家的舞台

游天堂提供

闘劇'08
SUPER BATTLE OPERA
THE 6th ARCADIA CUP TOURNAMENT

随着4月19日《街霸III三度冲击》斗剧预选赛首轮在上海七宝结城游戏的结束，斗剧08中国大陆地区代表选拔赛已经拉开了序幕。由日本权威的街机游戏杂志《月刊ARCADIA》主办，全名为《斗剧 SUPER BATTLE OPERA》的街机格斗竞技赛事作为世界最高规格的比赛一直受到全世界街机格斗游戏爱好者的关注。本届的斗剧中国大陆地区代表选拔赛由权威街机领导者——游天堂统筹运营。去年游天堂负责的斗剧07中国大陆地区代表队，《KOF98》项目曾卓君(ID：小孩)一举夺得冠军！这个世界冠军让所有中国玩家骄傲，所以今年的赛事情况依然火爆，来自全国各地游戏格斗家们会在随后的两个月中齐聚上海，力争用最强的实力突破预选，成为中国代表后再次在东京延续辉煌！让世人震惊！

斗剧08中国大陆代表选拔赛 时间安排

项目名称	赛事	机房	时间
斗剧种子代表决定战	《街头霸王III三度冲击》	正阳游戏	4.26
斗剧中国代表决定战	《月姬格斗》	正阳游戏	5.2 13：00(预定)
斗剧中国代表决定战	《罪恶装备XX AC》	正阳游戏	5.2 15：00
斗剧中国代表决定战	《北斗神拳》	正阳游戏	5.24 13：00
斗剧中国代表决定战	《格斗之王98 终极之战》	正阳游戏	5.24 15：00
《VR战士5》斗剧前哨战	《VR战士5》	正阳游戏	5.3
斗剧中国代表决定战	《超级街头霸王IIX》	结城游戏	5.1
斗剧种子代表决定战	《街头霸王III三度冲击》	结城游戏	5.17
斗剧中国代表决定战	《街头霸王III三度冲击》	结城游戏	5.17
斗剧中国代表决定战	《铁拳6》	结城游戏	6.28(预定)
斗剧中国代表决定战	《阿尔卡纳之心2》	西宫游戏	5.31　PM：13：00
斗剧中国代表决定战	《北斗神拳》	西宫游戏	5.31　PM：15：00
斗剧中国代表决定战	《VR战士5》	喜相逢游戏	6.14　PM：13：00
斗剧中国代表决定战	《格斗之王98 终极之战》	喜相逢游戏	6.14　PM：15：00

4月19日《街霸3三度冲击》斗剧种子代表决定战获胜队伍是"灭杀军团"【高度腐烂丧尸(尤因)，刚的的饿狼(肯)，格的米斯(春丽)】；4月24日《街霸3三度冲击》斗剧种子代表决定战获胜队伍是"BANANA先生"【飘(阴)，HYDE(春丽)，爱雨的云(肯)】；以上两队将获得于5月17日在上海"结城游戏"举行的"决定战"的参赛资格。

注 1：《格斗之王98 终极之战》、《北斗神拳》各有2个代表名额　2：注明预定的是因为基板问题可能改变比赛时间

GTA IV促销宣传指南

ACE飞行员 提供


▲公交大巴上的宣传广告。


▲法国巴黎的街头广告。


▲这里是意大利米兰。



▲加拿大的多伦多。

来了，终于要来了！怪物级游戏《GTA Ⅳ》还没有发售就已经形成一股可怕的气流直逼各大游戏销售网点。为了能够控制这一局面，商家甚至出台一份《GTA Ⅳ促销宣传指南》，专门指导旗下的员工做好销售工作，确保一切在热烈而有秩序的情况下进行。这些商家包括沃尔玛、Bestbuy等超大型连锁店。由此可以想像《GTA Ⅳ》让海外玩家疯狂到了什么地步。据业内人士估计：《GTA Ⅳ》在发售后的一周内其销售额将达到4亿美元。下面就让我们来一同学习一下《GTA Ⅳ促销宣传指南》吧。


▲洛杉矶巨幅广告。

- **请不要在在4月29零点之前销售这款游戏。**
- **请务必维持好现场秩序。**
- **本游戏只能贩卖给17岁以上的顾客。**
- **建议在卖场组织一些生动的活动。**
- **请做好通宵营业的准备。**

为了能够让顾客以最短的时间顺利购买到《GTA Ⅳ》，各个销售网点还出台特别制度。比如说提前预订了游戏限定版的顾客会有特别人员进行接待，专人为他们服务。如果遇到一些在现场玩起来就不想走的人，工作人员需要想尽办法让他们快速离开。

当你拿到本期杂志的时候，或许《GTA Ⅳ》早已在你家的游戏机里转上好几个小时了。衷心希望中国超市与世界同步贩卖TVgame的那天早日到来。

便携PS3改造完毕

火云 提供





时隔多日，改造达人Ben Heck再次出手，这次他挑战的目标是便携版的PS3主机。与之前的便携版Wii和X360笔记本一样，此次的DIY同样以缩小体积并附加显示设备为目标，不过对于PS3这样的庞然大物来说，要做到这两点显然并不容易。

困难显然不能阻止改造专家的DIY热情，Ben Heck再一次成功完成了挑战。当然，这一次他也像以前一样体贴地附上了详细的制作教程，不过对于没有熟练掌握焊接技巧的玩家来说，我们还是过过眼瘾算了。毕竟PS3现在还没有到白菜价的地步，操作中一个失手就有可能使我们心爱的主机变成“板砖”，这个风险还是不要冒为妙。

紧急出口，紧急发现

玛娜 提供

曾经玩过PSP上的《紧急出口》的玩家一定对这款创意游戏记忆犹新，穿行于各个地方救助遇难者的逃脱大师的英姿以及他醒目的黑衣红围巾已经成为了标志一般的存在，而这一回，我们惊讶地看到了逃脱大师的真人版本。这是由曾成功导演了《罪恶都市》和《斯巴达300勇士》的弗兰克·米勒制作的最新力作，画面延续了他一贯擅长的黑白红三色，具有极强的冲击力，而那个全身黑色装束并戴着一条红色围巾，在高楼之间如履平地的主角，简直完全和逃脱大师是一个模子里刻出来的，更别提他那在钢丝上大步向前迈进的动作了。

当然了，这部名为《鬼魂》(The Spirit)的电影其实是根据同名漫画改编的电影，不过不管从哪方面来看，这简直都已经达到了惊人的相似度，玩过《紧急出口》的玩家可以看一看电影宣传片的截图，感受一下这个夸张的巧合。





游天堂 提供

ARC特讯

梦之战斗永不完结
——KOF98UM评测



▲《KOF98UM》还未终结，八神与京这对宿敌的战斗永远也不会结束。

如果有人问，在纷繁复杂的现今格斗游戏中，有什么2D格斗游戏单单出场人物就能接近60位？只有它。

如果有人问，在日本最高的街机格斗舞台上，有什么2D格斗游戏今年还可能让中国玩家收获胜利？就只有它。

如果有人问，在竞争激烈的日本街机游戏界，有什么2D格斗游戏会为了迎合中国市场而推出全中文版？还是只有它。

它是什么？它就是——《格斗之王98 终极之战》，SNK Playmore(前身是SNK)开发的老牌格斗游戏系列最新作。同时也是1998年推出的《格斗之王98》的“加强版”！既然是加强版，那么跟原作相比，一定会有许多强化和改进，下面就先让我们来看看它的一些变化：


▲同样的疯狂之血，同样恶魔般的瞳孔 激烈的战斗即将开始。

多边共享区

多变化、多选择的优秀对战系统



本作最大的变化就是加入新的“ULTIMATE”模式，这个模式的最大的特点是可以在“ADV”与“EX”模式中随意的切换，择优组合，来组成最适合自己的模式搭配。而原本的ADVANCED和EXTRA模式也并非没有进步，ADV模式的消耗3个能量即时出MAX超必、EX模式的1.3倍行走速度和ABC爆气系统等，无一不体现出游戏的趣味性。

整体上来说，《终极之战》和十年前的原作的差异还是比较明显的：几乎所有攻击造成的硬直都缩短了，致使玩家在想要施展连续技时，必须毫不犹豫、毫不迟疑地出招。加上晕值的计算方式、破防值的计算方式等都与过去有了很大的不同，每个角色的招式性能也作了若干修正，并且追加了若干新招和新人物，比如《格斗之王96》的BOSS TEAM（克劳撒、吉斯、MR.BIG）、如月影二、藤堂香澄等等。



▲作为忍者的如月影二在招式上有着强烈的忍术风格。

在细节上体现出来的制作者的用心

在画面与音效上《终极之战》沿用了原作的复古风格，使用TAITO开发的新基板“Type X”，其在实行内部演算和画面表现方面是十分强大的，其华丽的演出效果，KO时的慢镜显示，已经让我们看到了这块基板性能的冰山一角。在音效方面也是沿用了原来经典的音乐，语音。比如来自《饿狼传说》的特瑞、东丈等，他们的里版角色不仅动作招式，连配音和打击音效也采用《饿狼传说》的版本，《龙虎之拳》的坂崎一家也是如此，这些改变的地方虽然细小，但充分说明了制作时的用心。


▲神之后裔的力量将会在98UM中重现。

SNK新世纪亚洲战略——目标：中国市场！

同时SNK Playmore也表示本作是以中国地区为主发售的，遗憾的是，受限于中日两国巨大的消费差异，即使是1.6万元一块的“廉价版”基板，对某些中小城市的机厅来说依然十分昂贵，这也是目前只能在一些“大城市”的游戏厅或者游戏连锁店里玩到的原因。

从现在已经上市的游戏来看，95%的文字内容已经被汉化，舞台上不少背景里都有“终极之战”等中文字样，追加了很多有中国特色的场地，这些显然是为了在亚洲推广、讨好使用中文的国家和地区的玩家而特别制作的。

角色获得胜利之后所说的的胜利宣言也是中文的，当然，这些中文的翻译水平实在……比如八神的胜利竟然是：“干坏掉的玩具是毫无价值的，而你们正是那个”这样读起来比较别扭的中文。跟原来游戏中的：月を见るたびに思い出せ！（每次看到月亮的时候就想起我吧！）的日文台词的意境显然差了不是一点半点……

今年的斗剧，结局终将如何？

另外，这款新游戏已经入选了今年的日本最高级别格斗游戏比赛——斗剧。去年由于“小孩”等中国选手的活跃，中国收获了史上第一个斗剧项目的冠军，今年，在大家都刚刚接触游戏不久的同等条件下，相信国内高手们还会再创辉煌，再捧回冠军奖杯。当然，对我们大众玩家来说，有一款如此优秀的游戏，没理由不去玩一玩，体会一下“与人斗，其乐无穷”的乐趣吧！



学游戏拿高薪！

上海大学 招生公告

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十五期班），有关事宜公告如下：

招生计划： 6月27日开学

三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年） 招生人数：60

培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

游戏程序设计专业研修班（全日制1年） 招生人数：30

培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证　书：完成学业通过考核者将颁发《上海大学结业证书》和《CIA专业证书》，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可的《上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证》和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点：
1、上海大学嘉定校区（住宿）：住宿上海大学嘉定校区学生公寓。
2、上海大学新闸校区（走读）：新闸路1220号（江宁路口）。

入学条件：高中以上学历，年满18周岁，热爱游戏制作、影视动画者；免试入学。





特别提醒：上海大学两年制游戏影视动画研修班已同步招生，入学后可报读网络大专课程，技能学历双丰收！八月份开学，详情登陆:www.cia-china.com

咨询热线：021-62539082 详情请登陆：www.cia-china.com
咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室



硬件 HARDWARE

最近买了一台白色的港版PS3，现场试机时没太在意，大概机器能够运行就回家了，不过之后问题就出现了。①我发现机身背面的标签是NTSC J，这是不是意味着我的机器其实是日版的呢？不过机身其他地方的标签均为繁体中文，并且机器编号是02开头，请问我的机器到底是什么版？②机器的电源线是2头的，而非3头，这种应该是日版主机才带的线材使用时不会有什么影响吧……③如果PS3出问题，在哪可以修理？听说国内的电玩店最多也就是帮你拿去香港维修，但如果我自己去的话，会不会因为电源线不符的问题而无法维修呢？[xxvjjt]

①要确定主机的版本，仅仅从代表图像输出制式的“NTSC J”标签来判断是不准确的，由于目前国内日版和港版PS3主机居多，只要你的主机编号是以02开头的，那就肯定是港版机器了（日版以00开头）。②由于PS3接受100V～240V的宽电压输入，所以使用2头的插头是没有任何问题，至于没有拿到3头的电源线，应该是在购买时店家装箱疏忽造成的。③对于国内大多数玩家来说，在电玩店购买PS3后通常都只能拿到商家自己的销售发票，而要亲自去香港的索尼客服中心报修的话，如果没有香港正规商家开具的购买凭证是不会被受理的，所以国内玩家的PS3如果出现问题的话，目前只能寻求购买的商家提供帮助，因为店家在进货时才有可能拿到正规的购买凭证。

目前我的日版PS3只能用显示器玩，请问音频输出该怎么解决呢？我有一个2.1的音箱，但在PS3上好像没有找到像电脑上那种耳机和音箱的接口，请问我怎么将它和我的音箱连接呢？[Samuel]

首先请先你确定使用的2.1音箱后方是否有两个声道的声音输入接口（AUDIO IN），如果有的话，进入XMB界面“设定”下的“音频设定”，选择“音频输出设定”下的“音频输入接口/SCART/AV MULTI”，之后将主机自带的AV线连接到主机后方相应的接口，再将红、白两个插口插入音箱后方的声音输入接口即可；如果没有话，除了像上述方法在系统中设置外，在将AV线进行连接后，还需要通过转换器才能和音箱相连。


▲这种转换器在卖音箱的商店很常见，只要将两侧按照对应的插口进行连接即可。

①最近把PS3升级到最新的2.30版本，本想进行《GT赛车5 序章版》的升级，但在连接网络时，测试IP地址获取成功，但第二项却显示连接失败，提示为：80028E06，这是什么原因造成的呢？不过之后仍然可以正常打开网页。②注册PSN时没输入信用卡账号一栏，对于免费升级及免费下载游戏DEMO有影响吗？地址由于没有中国大陆的，填的也是假的。③我的PS3和游戏都是港版的，不知道这次港版《GT赛车5 序章版》的升级从何时开始呢？④Wii上的《大神》日版将于何时发售？[EthanWei]

①根据大多数PS3玩家的反应，如果是使用电信宽带的话，在测试连接时很有可能就会出现你所说的错误，这是由于网络服务商屏蔽了特定的端口或网络连接速度不佳所造成，如果属于后一种情况的话，尽量避开网络使用高峰时段再多试几次就能解决。②如果你没有输入信用卡账号信息是不会影响下载PSN上的免费内容的，当然如果今后你要更新个人信息，也可以使用个人电脑登陆以下网址来进行修改（https://store.playstation.com/accounts/register/beginNewAccountRegistrationFlow.action），这样连接的速度会比使用PS3流畅不少，而且输入各种信息时也便于使用键盘来进行操作。③目前港版《GT赛车5 序章版》还没有提供相关的升级包，再耐心地等等看吧。④官方暂时还未公布Wii的《大神》日版具体发售时间。

①X360用组装的色差线会不会导致游戏掉帧呢？掉帧这种现象是游戏本身的问题吗？②新版和旧版X360在读盘方面有没有什么差别？[鹰人]

①出现掉帧的情况通常来说都是游戏本身引起的，跟你使用组装的色差线并没有直接联系，另外由于组装线材的抗干扰性不佳，比较明显的就是游戏的画面质量有大幅度的下降。②新版和旧版的X360在读盘方面并没有太大差别，因为微软并没有针对新版特别更换过主机的光驱，目前X360使用的DVD光驱仍然是三星、明基等几个常见的品牌。

想了解一些关于Wii购机的问题。①购买主机后，除了变压器外，还有什么必买的周边吗？②游戏店卖的Wii游戏与自己刻录的有什么区别？③听说直读芯片也有版本之分，这与主机的系统版本有关系吗？如何才能升级芯片？[阿克斯]

①如果你想通过Wii玩NGC游戏和下载的虚拟主机游戏，需要另外购买NGC手柄和传统手柄，而且这两种手柄不仅可以用于对应的NGC游戏和虚拟主机游戏，还同样可以支持一部分Wii游戏（如《任天堂全明星大乱斗X》、《马里奥赛车Wii》等）。当然Wii平衡板、Wii ZAPPER等对应特定游戏的周边也可以根据你喜欢的游戏类型酌情购买。②游戏店出售的Wii游戏和自己刻录的游戏光盘在使用上没有不同，主要差别还是光盘的材质，长时间使用劣质的光盘对主机的光头损耗很大，容易减少主机的使用寿命。③早期的Wii主机使用D2A和D2B芯片组及对应的主板，所以市面上常见的改机直读芯片是WiiKey，而目前的D2C芯片组也有专门对应的新版本直读芯片D2CKEY，它们都是独立存在的，并不会与系统版本发生任何冲突，至于升级的方法，你可以多留意杂志的“Wii专页”等相关栏目。

我是一个生化危机迷，又是一个银河战士迷，不过现在买台NGC觉得过时了，于是决定直接买Wii，请问日版Wii主机能玩NGC的美版生化危机吗？用Wii玩NGC游戏会有分区的限制吗？[北京 浮于亮]

由于正版NGC游戏本身就具有分区限制，所以只能在对应区域版本的Wii主机上才能运行，不过只要你的Wii主机安装了改机芯片，那么就不再受此限制，可以使用任意区域版本的Wii主机玩跨区的NGC游戏，另外由于NGC游戏自身不会带有任何升级程序，担心主机变砖的玩家也可以放心游戏。

最近想在PSP上使用“FREECHEAT”这款修改器，但是我按照教程(我的系统是3.71M33-1)将其安装到PSP上后，按R键重启机器后将所有的项目开启，在游戏中按音符键怎么都不显示程序的主菜单，这是怎么回事？[大连 王驰]

如果你已经确认将插件设置为“able”，那么可以尝试使用音量上的“+”和“-”键来呼出程序的主菜单，如果问题依旧的话，请删除掉记忆棒“seplugins”目录下的conf.bin文件，然后再重新安装软件并开启插件，这样应该就可以正常使用了。

游戏 GAMES

《王国之心II 最终混合版》通关后，迪士尼王国地下室那个超变态的铠甲男有没有比较好的打法？我已经尝试了很多次，每次都不得要领地被他打得落花流水，总不能因为这个原因把记录删掉吧……[Ifhiee]

要想战胜他，推荐你使用“Limit Form”换装，由于他并没有固定的行动顺序，所以采用“见招拆招”的战术比较稳妥，下面就让我们一起来看看他都有哪些攻击方式吧。

连续的三段空中冲刺攻击是他使用频率最高的招数，冲刺结束后偶尔追加的长鞭攻击需要看准时机使用翻滚或高速移动才能回避，接着就可以利用其落地后的硬直时间尽可能多地攻击他；骑着摩托高速撞击时如果还有浮游炮进行干扰，立即使用“リフレガ”魔法配合高速滑行便可轻松躲过；以跑步的状态发动的突进攻击使用□键可以防御，之后利用破绽便可追加攻击；将手中的键刃巨大化并发射出光弹的招式则使用普通攻击、□键格挡或“リフレガ”都可以将光弹反弹回去，如果反弹光弹正好击中他也是不能错过的反击时机；将键刃变成弓箭的束缚攻击比较棘手，如果中招必须选择“エスケープ”才能脱困，再加上指令滚动的速度会越来越慢，一定要看准了再选，否则很容易功亏一篑，另外他在拿出弓箭时会有特殊的音效，此时只要立即使用“リフレガ”魔法防御住三次光箭攻击也能争取到进攻的机会；黄色与蓝色的封印阵相对来说就要好对付很多，使用魔法和物理攻击将其身边的晶球击破便可解除封印；最后的必杀攻击分为三个阶段，前两个阶段可以使用高速滑行围绕着场地飞翔回避，最后一个阶段则要使用□键或“リフレガ”来防御了。

@ 《最终幻想Ⅹ》哪个版本的ISO能使用中文补丁呢？打过补丁的ISO能刻成游戏光盘在PS2上运行吗？另外能再简要说一下刻录PS2光盘的方法吗？[饱食终日]

根据目前玩家的测试情况来看，使用《最终幻想Ⅹ 国际版》的ISO是可以打上中文补丁的，不过由于打补丁的过程需要使用到一些专用的软件，对于动手能力不强的玩家来说可能会比较困难，稍不注意就会出现失误，再加上目前市面上已经有打好中文补丁的游戏盘出售，建议大家直接购买会比较方便。另外如果你只是想单纯地刻录从网上下载的游戏镜像，而不需要附加任何补丁的话，实际的刻录方法也非常简单（以下以Nero Burning ROM为例）：启动刻录软件后，选择“刻录器”下的“刻录映像文件”，再选择你下载的ISO文件，最后确定刻录速度（建议使用4x，选择的速度越快，刻录的失败几率也会增加），耐心等待一段时间就可以使用刻录好的光盘进行游戏了。

@ 这段时间一直在玩PSP上的《重生传说》，不过玩到了一个有戒律的村庄时，怎么也不能发展剧情了？和NPC也不能对话，我到底应该怎么办啊？[章小路]

由于这个村庄中女性只能和女性说话，男性亦然，所以此时你需要通过×+L键根据情况来更换排头的角色，以便能从NPC处得到进一步的情报。先去右侧和リフト管理人对话，接着返回广场就会触发新的事件，再回去找リフト管理人了解情况后，在上方的民家依次与一楼、二楼的人对话，确定下一个目的地是北面的苍の圣殿。在神殿的桌子上得到《苍兽圣典》后，返回村庄从村民处得到提示，最后返回リフト管理人处输入“いとしきそら”的暗号就可以使用右边的升降机前往バビログラード港了。

@ ①《最终幻想战略版A2》游戏中拍卖的筹码要怎样才会增加？②游戏里的神兽是不是只有一个？[NT少年皇]

①游戏初期满足特定的条件会追加初始筹码的数量，而当玩家独占的区域总数超过20个后，会追加名为“トークンショップ”的特殊商店，之后使用CP就可以换购任意数值的筹码，每个筹码持有的上限为20个。②游戏中的召唤兽必须完成特定的任务获得相关的饰品才能修炼。

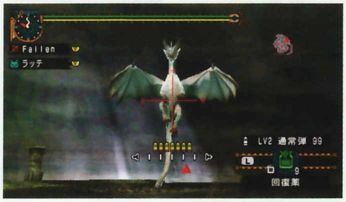
注：此战为野外战斗，必须先将游戏正篇通关，随机在“ゴーグの町：コルポルク原野”出现。

追加项目	满足条件	效果
BONUS	获得 BONUS 超过 20 次	得到饰品“リボン”
1st	竞拍时夺得 5 次以上第一	地图上追加随机获得特典的支线事件
2nd	竞拍时夺得 5 次以上第二	获得エーテル
3rd	竞拍时夺得 5 次以上第三	获得 10000 ギル
1P トークン	使用过 10 次以上的 1P 筹码	初始时追加一个 1P 筹码
2P トークン	使用过 10 次以上的 2P 筹码	初始时追加一个 2P 筹码
3P トークン	使用过 10 次以上的 3P 筹码	初始时追加一个 3P 筹码
5P トークン	使用过 10 次以上的 5P 筹码	初始时拥有一个 5P 筹码
パス	放弃过 20 次下注机会	获得 200CP

召唤兽	技能名称	相关装备	相关任务
ベリアス	地狱の火炎	魔人のペンダント	カモア・カップ
マティウス	冻てつく波动	背德のコサージュ	グラス・カップ
シュミハザ	ソウルエミット	密告者の腕轮	かけぬける鸟（注）
ハシュマリム	大地の怒り	统制者のヘアピン	フロージス・カップ
ファムフリート	大海啸	暗黑のベロア	ゴーグ・カップ
アドラメレク	裁きの雷	灵帝のブローチ	モーラベルラ・カップ
キュクレイン	ベノムバイト	不净王のカフス	オーダリア・カップ
ザルエラ	ディバインデス	死天使のピアス	梦へのスタップ
カオス	ハリケーン	轮回王のリング	ロアル・カップ
ゼロムス	ビックバン	断罪のチョーカー	サンクルール 五王
エクスデス	メテオ	灵树のフリンジ	ユトランド・カップ
アルテマ	アルテマ	圣天使の羽饰り	おぞましき怪物
ゾディアーク	ラストエクリプス	戒律王の指轮	争いのない世界

@ 请问《怪物猎人携带版 2nd G》中怎么才能更有效率地杀死祖龙（非下载）？感觉即使是4人组队也很难获得胜利啊……[466052391]

狩猎古龙的任务中玩家对古龙的伤害是可以继承的，也就是说如果25分钟之内，玩家对古龙达到了一定伤害，就会出现“古龙负伤逃跑”的提示，同时算作任务成功（任务上的Clear会显示为红色，直到玩家将古龙杀死，才会显示为黄色），甚至即便是任务失败（并非选择放弃任务），下一次接受相同的任务还能继续讨伐剩余之前血量的古龙。利用这个潜规则，晴天就为你推荐一套联机挑战祖龙的快捷打法：首先多次完成讨伐祖龙的任务，即便是失败也要争取在每次讨伐中尽可能多地削减祖龙的体力，之后将接任务这名角色的存档拷贝到另一台PSP上，然后每次和其他玩家联机时，还是使用之前的角色来接受任务，以保证继承祖龙的血量，而实际开始战斗后，接受任务的这名角色就放弃任务，这样下次接受同样的任务还是血量被继承祖龙。如此一来剩余的三名同伴可以比较轻松地完成任务，但缺点就是接任务的角色无法获得素材，必须有“舍己为人”的精神才行。



▲祖龙的推荐打法是使用安全系数较高的轻弩，配合无视防御力的扩散弹，当然事先要准备足够的合成弹药素材才行。



最近一段时间，玩家中貌似刮起了一股“怀旧热”，《怪物猎人 携带版2nd G》能够继承前作存档，使不少老玩家还沉浸在前作的完美计划中，《最终幻想Ⅹ》中文版的推出则让丰富的研究要素再次成为了大家关心的话题。不过今天晴天选择的这款游戏，或许在很多玩家心目中并没有留下多大的印象，但是如果诸位有条件一试的话，相信你会慢慢发现它的魅力哦。

最近重温了一下PS2上《魔野仙踪OZ》，但英知碎片始终还差一个，请问英知碎片的获得真的是全凭运气，还是满足特定的条件后必定获得？总觉得全都入手了，但还是差一个。（20话，35小队都过了）[jiazhenyi]

游戏中一共存在20个英知碎片（英知のかけら），其中完成20话和35小队的战役都会自动获得一个，再加上下表中的18个地点就能找齐。其中第7话的碎片获得方法比较特别，由于并非绝对出现，所以必要时可能要耐心地刷上几次，另外在关卡后期原路返回时获得的几率更大一些，你不妨作为攻关时的参考。

章节	获得方法
1	破坏场景中间的井
2	BOSS 战中隐藏的箱子
3	BOSS 战前一个场景另一条分支尽头的宝箱
4	在 EX 模式中选 Almira，跳上第二个场景的高台
5	依次破坏右、左两侧的石像，进入左侧最深处的房间
6	在分支后的第一个场景全灭杂兵
7	消灭一条溶岩鱼
8	一开始便往回走
9	BOSS 战前的高台上
10	第二个场景的一朵毒花中
11	保证两个灯塔安全的情况下全灭 33 队杂兵
12	用必杀技破坏斜坡上滚下来的第一块石头
13	进入左侧的传送点并穿过之后通道中的某堵墙
14	进入左下角传送点后，第一个场景中的宝箱
15	优先消灭 BOSS 战前场景中空中的杂兵
16	BOSS 战前的场景中，中央水位下的高台
17	破坏第二个场景中的某个宝箱
18	调查没有敌人的斜坡左侧的尸体

视频投稿 对于想在杂志的DVD中发表自己作品的玩家，可以先发送邮件到ucg@ucg.com.cn（需在邮件名中注明“视频投稿”）简单描述一下自己作品的内容，如果我们感兴趣的话，会进一步和你取得联系。当然你也可以将自己的作品上传到网络硬盘并将地址发送给我们，便于我们更快地了解到具体的内容。

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

主持人语

在通常情况下进入5月就是TVgame的淡季了，因为在接下来的几个月中大作会少很多，而这种格局在今年被打破了。随着《GTA IV》在4月底的狂势登陆，再加上6月《忍者龙剑传 II》和《MGS4》的相继到来，今年的“淡季”可以说是热闹非凡。出现这一结果主要是因为目前世界游戏市场已经从日本转向了欧美地区，更多的美版游戏受到了国内玩家的关注，摆在我们面前的选择比以往更加丰富。进入6月次世代主机将会迎来一个购买的小高峰，届时本栏目将做针对性的报道，敬请留意。

市场风向标

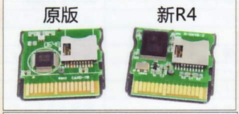
专题导购

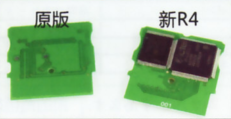
关注购机热点话题

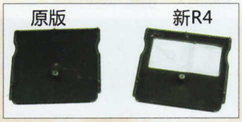
文 Raeca

烧录卡假货

近期在市场上最为热门的莫过于假R4，作为曾经最为热门的烧录卡，目前已经出现了能够以假乱真的仿冒品。并且仿冒品还被冠以R4II(2代)、新R4、R4V3(3代)等名称出售，以“升级产品”的姿态对原版产品造成了极大冲击。然而对此R4官方却没有什么举措，不仅不进行打假，而且也没有继续开拓新的功能或者对产品进行升级，市场流失在所难免。相比今年上市的EDGE与即将上市的iTouchDS，已经没有什么优势与亮点。而老牌厂商EZFLASH也将推出现有产品EZ5的升级版本EZ5 PLUS加入战斗。相信这场烧录卡战争离结束还有很长的一段时间。







原版与“新”R4只能拆开后才能区分：两种烧录卡在外观上很难分辨，但如果看电路板则有非常的明显的差别。原版R4的芯片只有一颗，是R4小组自己开发的一颗芯片。由于是单片机架构，成本极低。而新R4则采用了国际上被广泛使用的CPLD架构的ACTEL芯片(与EZ5、AK2同牌)。

价格行情

提供最佳购机方案

5月将至，尽管各大主机的价格均有所上浮，但相关周边配件的价格却没有多大的变化，甚至记忆棒等价格还更加的便宜。与上期所统计的价格相比，各大主机的价格均有上浮，并且有部分主机开始缺货。其中由于DSLite在国内有iQue(神游科技)作为正式代理，行货的价格并不受国外水货的供应情况发生变化的影响，使得DSLite主机的市场相对要稳定得多，这也是什么杂志要推荐行货主机的缘故之一。下面就让我们一起来看看近期的产品价格与购机推荐配置。

购机推荐配置

DSL购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	iDSL(行货)	1080元
烧录卡	刀锋EDGE	198元
TF卡	金士顿 2GB(行货)	100元
贴膜	Hori膜(组装)	5元
保护包	黑角彩柔皮包	28元
总计		1411元

■iDSL与包装奇异的刀锋EDGE烧录卡。



介绍 根据市场调查的结果来看，目前随着TF卡价格的持续下挫，购买2GB TF卡的玩家也已经逐渐成为主流，所以在套餐中改用2GB的TF卡，价格并不比1GB的多出多少。另外，请各位玩家在购买时请认准来自金士顿的日产高速卡，对于烧录卡的兼容性是最为优秀的。而烧录卡方面，套餐选用了新近十分热门的烧录卡刀锋EDGE。刀锋EDGE不仅仅是包装另类惹眼，而且游戏兼容性优秀，支持软复位与金手指等实用功能，更是能够支持SDHC标准的4GB、8GB乃至更大容量的高速TF卡，性价比十分优秀。

其他主机周边参考价格

iDSL(中国龙)	1198元
EZ5烧录卡	160元
DSONE烧录卡	220元
DSLiner烧录卡(16Gb)	320元
M3DS Real	240元
金士顿 1GB TF卡(行货)	50元
金士顿 4GB TF卡(行货)	200元
Hori膜(原装)	68元
黑角膜(原装)	36元



■PSP-2000与最近十分火爆的盟区战卡。

PSP购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PSP-2006(港版)	1440元
记忆棒	4GB Sandisk蓝棒(组装高速3880)	180元
贴膜	Hori膜(组装)	5元
保护包	Sony软包(组装)	12元
线控	Sony PSP-2000线控耳机(高仿)	48元
网卡	盟区战卡	149元
总计		1834元

其他主机周边参考价格

PSP-2000主机(深邃红)	1720元
PSP-2000新型摄像头(带MIC)	298元
PSP-2000高仿色差线	60元
PSP-2000专用Hori膜(原装)	58元
PSP-2000专用黑角膜	32元
8GB高速组棒(7727MB)	310元
8GBTF卡+金士顿卡套	390元

介绍 受到《怪物猎人 携带版 2nd G》的影响，许多还未曾体验过这款游戏的玩家都跃跃欲试想入手一台PSP好加入到这如火如荼的联机热潮中。所以一款性能优异的无线对战网卡便成了目前玩家们的购机时的标准配置。在套装中选用的盟区战卡是由国内惟一的中文TVGAME游戏对战平台盟区(MENGZONE)官方所推出的一款游戏对战专用无线网卡，拥有软路由与ADHOC功能，支持PSP等主机浏览网页与联机对战。在品质与功能上来说，都是一款十分有保证的产品。另外，值得高兴的一件事情，在断货半个多月之后，盟区战卡已经在4月底恢复供应，发刊时诸位玩家们应该都能在身边的电玩店内购买到。

Wii购机推荐套餐(铁杆玩家型)

	品牌/型号	价格
主机	Wii(日版，未改)	1840元
直读	D2CKEY(白色)	80元
手柄	NGC手柄(组装)	25元
记录卡	NGC记录卡(组装 32M)	40元
电源	北通直插电源	80元
视频线	黑角色差线	60元
方向盘	黑角Wii多轴竞速基座	88元
总计		2213元

其他主机周边参考价格

D2CKEY(红色，可升级)	260元
高仿色差线	50元
Wii SD卡适配器	38元
Wii USB网卡(组装)	80元
黑角Wii专用充电魔盒	98元
北通时尚支架	79元



Wii购机推荐套餐(时尚娱乐型)

	品牌/型号	价格
主机	Wii(日版，未改)	1840元
直读	D2CKEY(白色)	80元
另购手柄	Wii双节棍手柄套装(左+右)	460元
电源	北通直插电源	80元
视频线	黑角色差线	60元
射击枪托	Wii Zapper(高仿)X2	110元
运动套装	黑角超级运动组合包X2	160元
方向盘	黑角Wii多轴竞速基座	88元
游戏	《Wiifit》(正版，同捆Wii平衡板)	850元
总计		3728元



黑角Wii多轴竞速基座

本栏目内容仅供参考及研究使用。



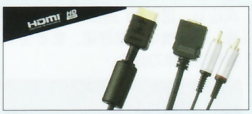


介绍 由于行货Wii主机还要一段时间才能与大家见面，所以目前能够在市面上购买到的Wii均为日版，必须使用220V to 110V转接电源或者另购220V电源适配器才能在国内使用。然而与其它的配件相比，电源的优劣直接关系到主机的健康与寿命所以千万不能马虎。在套餐中选用的北通直插电源的品质自然比其他无牌的组装电源要好的多，充分保障主机的用电安全。至于在套餐内增加的方向盘周边，是因为Raeca在体验过《马里奥赛车Wii》之后，发现只有使用方向盘才能真正体现这款的魅力，只有任天堂才能将动作感应功能运用的如此出色，所以如果是新购机的玩家十分有必要入手一款方向盘周边来体验这款游戏。在套餐中推荐的这款来自黑角的多轴竞速基座便是一款比较出色的产品。多轴竞速基座拥有模拟真车一般的自动回馈功能，独特的锁扣系统设计，可以将多轴竞速基座调节到最为舒适的使用角度，与其他方向盘相比，不会由于悬空操作而导致手臂酸疼，在体验感上也更接近真实的赛车。

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3(港版，40GB)	2930元
手柄	原装六轴手柄	–
–	原装DS3振动手柄	390元
	组装色差线(PS2通用)	20元
总计		3450

注：主机内已包含一支六轴手柄。



▲SONY原装HDMI线(1.5M)。

介绍 对于之前由PS2升级而购买PS3的玩家来说，HDMI是还比较的陌生的，并且目前国内销售的大部分平板电视还都没能拥有HDMI接口，所以玩家们大可不必为了HDMI而HDMI。色差分量端子同样可以实现1080P的信号输出，所以在购机时搭配一条市面上十分普及的PS2色差线即可。而如果要购买HDMI线，大可不必注意什么1.3a规格，因为线材只有质量好坏的区别，而没有版本的高低之分。只要质量过硬就能支持更高数据流的1.3a标准。而如果质量一般，即使标注了1.3a也可能在输出时出现信号的衰减。

HDMI(High-Definition Multimedia Interface)又被称为高清晰度多媒体接口，是首个支持在单线缆上传输，不经过压缩的全数字高清晰度、多声道音频和智能格式与控制命令数据的数字接口。HDMI接口由Silicon Image美国晶像公司倡导，联合索尼、日立、松下、飞利浦、汤姆逊、东芝等八家著名的消费类电子制造商联合成立的工作组共同开发的。HDMI最早的接口规范HDMI1.0于2002年12月公布，目前的最高版本是于07年6月发布的HDMI1.3规范。

另外，HDMI源于DVI接口技术，它们主要是以美国晶像公司的TMDS信号传输技术为核心，这也就是为何HDMI接口和DVI接口能够通过转接头相互转换的原因。所以家里没有HDMI设备或者高清电视的玩家，完全可以使用19寸宽屏以上的液晶显示器替代(不过需要另购音箱)。



◀SONY原装HDMI线包装。

其他主机周边参考价格

原装色差线(PS2通用)	210元
SONY原装HDMI线(2M)	280元
组装HDMI线	50元
HDMI to DVI转接头	45元

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360(港版，20GB、65nm、HDMI)	2810元
视频线	黑角X360VGA线	68元

介绍 白色的港版标准版包装内附带有：主机、20GB硬盘、无线手柄、Xbox Live耳机、AV线、网线，请在购买时注意清点。

其他主机周边参考价格

原装VGA线	260元
火牛(直插电源)	120元
手柄充电套装	130元

PS2购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS2(港版，90006，已改)	1050元
记录卡	原装8MB	110元

介绍 主机包装内已含有一支DS2振动手柄，但不含有记忆卡。另外，只有港版PS2主机的电源可以直插220V电源，请在购买时注意。

其他主机周边参考价格

原装DS2振动手柄	110元
高仿手柄	40元
8M组装记录卡	50元
组装色差线(PS3通用)	20元





◀▲全球仅有500台的《横行霸道IV》限定精英版X360主机。

周边评测 剖析最新最热周边

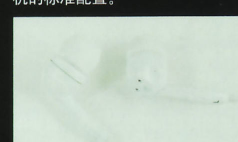
北通耳麦，网络电话随心打

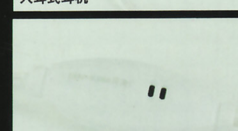
PSP的"手机"想必令不少玩家心动不已。但其实PSP的"手机功能"基于一款名为Skype的软件实现，而它并不使用我们日常所用的GSM以及CDMA网络，而是基于Wi-Fi网络的一种IP电话服务。它可以进行Skype到Skype之间的对话(就象QQ的语音聊天)，也能支持使用Skype到固定电话以及手机的通话(需要付费)。此外，想要用PSP进行通话还必须购买专门的麦克风才能实现。这里为大家介绍的就是一款对应Skype语音通话功能的来自北通(BETOP)的一款耳麦结合的线控耳机产品——"北通二代网络线控386"。

我们可以从照片中发现，这款产品的线控部分是采用的是仿造Sony出品的线控耳机的设计，但却在色彩搭配上更为活泼。而在耳机的配置上采用了入耳式耳机，在低音的表现上显得尤为出色，很大程度上弥补了PSP主机本身低音输出不足的缺点。另外，在耳机的挂绳上增加了与手机使用的耳麦近似的麦克风设计，上面设计了专用的按钮，便于通话。玩家无论是看电影、听音乐、玩游戏还是上网聊天都能发挥作用，相信之后这种耳麦一体的线控耳机将会成为玩家们购机的标准配置。



▲北通二代网络线控386。


入耳式耳机


麦克风

市场报价信息更新截至2008年04月25日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

“WE 专页”再次与各位读者见面了，本次我们为大家带来了关于射门方面的心得和在《WE2008》中使用频率较高的国际米兰队的阵型分析。

WE ARE THE CHAMPIONS 我们是冠军

Winning Eleven 第4轮 栏目主持 火云

《胜利十一人》专页

文 Andriy47

射门的艺术

相信大多数玩家已经从《PES6》过渡到《WE2008》了，关于实况最新作的褒贬众人已经评判了很多，不管你以什么方式接受她，她都悄然声息地弥漫在每个实况玩家的周围。从《WE6》开始，实况系列的操作基本定型，Konami 一直从细节上微调，试图完美这个系列，不过实况次世代的首作却脱胎换骨，尤其是在关键的射门环节上，《PES6》里面的一些实用射门套路不管用了，守门员的防守面积更大了，吊射更难用了……总而言之，进球就是难！经过了一段时间的游戏并与朋友交流领悟了《WE2008》中射门的一些需要注意的细节和规律，在这里同大家分享。



球员数值＋玩家技术＋运气＝进球，有的时候，一名数值华丽的球员会简化玩家不少的操作难度，而玩家对射门的操控在射门成功率中占了决定性作用。就射门这一项动作而言，与其相关的球员数值有：攻击（Attack）、身体平衡（Body Balance）、敏捷（Agility）、技术（Technique）、射门精度（Shot Accuracy）、射门力度（Shot Power）、射门技巧（Shot Technique）、弧线（Swerve）。特殊能力有：得分（Scoring）、1 对 1 得分（1-on-1 Score）、中距离射门（Middle Shooting）。若持球队员的以上能力均在 75 以上，破门率将大大提升。一般射门分为推射、铲射、抽射、中距离射门、远射、头球、倒钩、凌空、不规则动作射门等，比赛时，我们得依据时机选择不同的射门方式来轰炸对方城池。

我们先来看看如何才能使出各种射门动作吧：

不停球直接直线抽射：□键

控制射门：□+方向键，并在力量槽出现后进行特殊控制（如按R2或拉方向）

假射真带：□+×+方向键

假射扣球：□+×键

高弧度挑射：L1+□键

低弧挑射：□+R1/□→□键

特殊动作射门（如后脚跟射门）：特定队员+特定时机+□

熟悉了所有射门动作后，接下来我们要考虑如何为射门创造更为有利的条件，总体思路为：拉开空当，寻找时机，战术选择，按键控制。首先得尽量避免在对抗和对方后卫封堵的情况下射门。这也是最能体现训练和实战差别的一项，实况一向推崇高强度的身体对抗，任何轻微的身体接触都有可能导致最后的射门和预想的完全不一样。另外，选择不同的起脚时机，皮球的速度和运行轨迹也会有很大的不同，最佳的起脚时机应该是球员即将触球的瞬间，这个时候按下射门键球员会立刻变换立足脚，有足够长的蓄力时间，力量槽出现后的控制时间也比较充实。在《WE2008》中，边路突破后门前包抄的战术被削弱不少，因为转身扣球的硬直时间太长，不过加强了中路渗透配合使得玩家的进攻方式更加丰富，下面笔者就对不同的情况下的高效射门方式作一定的介绍吧。

前面已经提到，本作的守门员能力有所加强，在扑单刀球的时候尤为明显。对于那些射门精度和射门力量比较突出的球员射出的球还有一定几率在守门员挡一下后飞进球门，而数值相对平庸的球员就没有什么好的射门方法吗？有！肯定有！

近距离/单刀

1. 假射虚晃射门：《WE2008》中守门员出击扑球的范围很大，想用假射过掉对方门将的难度有所上升，这里的假射并不是真的要求玩家用假射晃倒对方门将，只是在离对方门将较近的位置（3～5米），使出假射动作后，马上射门，将力量槽保持在百分之四十左右，之后还可以适当对射门进行控制，如拉方向，按 R2 键推角度，不控制也完全可以。由于本作中守门员在很大的区域内对对方持球的动作都有反应，虽然门将未倒地，但已经对假射做出反应，当球真正飞过来时才做出第二次应对，这样射门的进球几率相当高，在实战中非常好用，笔者强烈推荐这种单刀射法。



2. 侧身虚晃射门：其实原理同假射虚晃射门一样，也是先骗对方守门员吃动作，再马上射门打个时间差。具体方法，在禁区里，按住 L1+R1 键一小会儿，松开后马上射门，力量槽出现后配合 R2 键推角度成功率更高。



3. 变向趟球过守门员：与其说是一项射门技术，不如说是一项带球技术，也是比较难掌握的，在单刀的时候按住加速键，算准在离守门员 1 步至 5 步这个距离的时候有一个触球点，并在触球点快速拉 45 度方向趟球，可顺利骗守门员到底，面对空门。推荐用带球精度 80 以上的球员用这项技术。

4. 低弧吊射：最基本的射门方式，只是要掌握好时机，确保射门时守门员与持球队员有 3 步左右的距离。注意键位的衔接，在射门力量槽出现后迅速按住 R1。



中距离/大禁区周围

首先，不得不说说推射，这个在《PES6》里风骚一时的射门技术在《WE2008》中褪色不少，《WE2008》将球速减慢，球飞行的弧度大不如前，推射的实用性大大降低，另外，守门员对近角的封堵也大大加强，但是人是变通的，这种方法行不通咱换另一种！

1. 侧身虚晃射门：上面已经提到了这种射门方法，原理大家已经清楚了，我们只用稍做点变动就能将其运用到中距离射门当中。方法：在禁区附近面对球门方向带球，按住 L1+R1 键，拨 45 度方向立刻按射门，力量槽控制在百分之四十到五十之间，然后拉住 45 度方向按 R2 键推角度。

2. 横向带球推射：其实就是《PES6》里推射的衍生，以球场右面的球门左手边为例，沿大禁区线平行球门方向移动，差不多离大禁区圆弧差 5 米左右的时候按住方向键左上，点两下射门使力量槽到一半左右，按住 R2，一道美妙的弧线就出现了，推荐弧度和射门精度都在 80 以上的球员运用这招。



远射

自从Konami将远射纳入到球员特殊技能中，不少人天天拿杰拉德在中圈射门……话说回来，带远射技能和射门力量较大的球员总会给我们带来意想不到的惊喜，《WE2008》中取消了华丽并且实用的超强弧度远射，遗憾之余不免感慨实况果然在向真实靠拢。



1. 对角射门：由于远射按R2键推角度的话会急剧减慢球速，所以这次的射门思路是用力量突破守门员的反应极限。首先按住R1键面对加速，在射门前向45度方向轻轻一趟，不要松开加速，然后向趟球的相对的45度方向（比方说先向右下趟球，再按左上）拉住方向，按射门，力度在百分之五十左右。推荐射门力量在90以上并远射带技能的球员使用。

2. 踩，推，射：其实是很简单的三个动作，先按住R2将球停住，轻推R1+L1键将球向前一拨，立刻按射门，并可以按R2增加弧度。本方法适用于本方发角球被对方顶出禁区，我方球员抢到第二落点时。



3. 吊射：都说本作吊射很难掌握，面对球门，轻点一下射门，按下L1键，皮球就直奔太阳系了。《WE2008》中的吊射一般不是这么用的，这里介绍一种28米左右的吊射方法。首先平行球门方向带球，不要加速，带到差不多到大禁区圆弧中心的时候，观察小地图，如果对方守门员离门较远的话，立刻按住L1键，射门力量按住达到上限，OK，准备欣赏这个美妙的进球吧。

国际米兰4-4-2阵型分析

国际米兰，一个球星云集的球队，是多少足球青年梦想进入的团队，他之前也被喻为“球星黑洞”，拥有大把大把的世界巨型却无法取得好成绩，不管怎么说，蓝黑军团都有无数的球迷在追随。即使大多数时候国际米兰的境况没有人们预料的那么好，不过游戏中以数据说话的事实使其成为名副其实的标王，全国各大实况比赛，到最后的决赛基本上都是选择国际米兰的，足以看出国米的实力。进入次世代后，实况经历了大变革，身体上对抗更加激烈，这使得原本就占优势的国米一下子又上了个台阶，相信不少玩家一开始在高难度下对抗电脑控制的国际米兰一定很头大。因为国际米兰的三条线实力都很强悍，这里跟大家分享一种防守反击的4-4-2打法。

首先来谈谈4-4-2这个阵形，1966年第六届英格兰世界杯足球比赛小组赛，东道主英格兰队对阵乌拉圭，英格兰主帅拉姆塞根据场上局势，将当时流行的424阵型稍做调整，让两名边锋后撤，逼平了强大的乌拉圭队。从此，经典的4-4-2阵型诞生了，英格兰凭借这一当时的创新打法，最终获得了冠军。时至今日，4-4-2阵型仍然被广泛使用。传统4-4-2阵形前卫线和后卫线之间衔接很紧密，有利于收缩防守，前锋线和前卫线之间距离较大，不利于地面传接配合的进攻，更适合高吊球直接打后卫身后，所以4-4-2中前锋一般由一高一快搭配。



这次所要讲得4-4-2阵形是通过传统“一字型”站位4-4-2的演变。下面就让我们来看看具体的阵型与战术安排设置。

4-4-2：一个守门员，三个中后卫，一个右边后卫，两个后腰，一个中前卫，一个左边前卫，一个右边锋和一个中锋。

战术设置：防守反击，抢劫，中后卫助攻（伊万 · 科尔多巴），左边路进攻

战术变更：手动（除中后卫助攻外全部开启）

切换攻防等级：手动（进攻等级为最低）

任意球后卫助攻：马特拉齐，科尔多巴，萨莫埃尔

后方线：C **造越位：**C

先从守门员说起吧，托尔多还是塞萨尔，在两名优秀的门将前作出选择是一件很难的事情，总的来说两人各有特点，塞萨尔守门技术更好，反应更快，托尔多身体平衡能力更强，并且比塞萨尔多一个一对一救球的特殊能力。笔者推荐使用的塞萨尔，这个4-4-2的阵形强调的是稳守反击，所以给对方单刀的机会不会有很多，而塞萨尔的守门技术和反应数值在扑救对方远射的时候更有优势。不过话说回来，《WE2008》中守门员的设定让人有些摸不透，无缘无故的出击让许多玩家郁闷不已，关键时刻按住L1+△键对守门员进行直接控制成为玩家们需要熟练掌握的技术。

后防线：《PES6》中消失的边后卫让不少使用4-4-2阵形的实况老玩家将4个后卫全部设置位CB（中后卫），还好《WE2008》中边后卫的合理跑动使得插上助攻的战术更加适时。三个中后卫科尔多巴，萨莫埃尔和马特拉齐的防守能力自然不用多说，再加上一个跑不死的扎内蒂，后防线上可以说是异常华丽。马特拉齐在左边补好左前卫菲戈身后的空档，科尔多巴和萨莫埃尔一壮一快，由于还有全能后卫齐沃作为一个不错的替补，所以面对各种各样的锋线都不用惧怕。另外，定位球三个后卫的上前争点是这个阵形的重要得分手段之一，除开扎内蒂，三个后卫的头球和弹跳能力都不错，尤其是科尔多巴，99的弹跳能力使其傲视群雄，本方的每一个角球只要罚球质量不低都有很大的可能得分。如果在比赛接近尾声的时候本方处于落后，将科尔多巴的中后卫助攻战术开启，96的启动速度足以充当一名奇兵。

中场：坎比亚索和维埃拉一左一右的后腰比较让人放心，坎比亚索的左脚远射也是打破僵局的一个良方。中前卫斯坦科维奇能突能传亦能射，唯有左路的菲戈让不少不善于带球的玩家头疼。由于这个阵形给菲戈留的空间较大，而其速度很身体在强队中并非上层，所以左路的控制很成问题，这里建议多用斯坦科维奇和坎比亚索与其做二过一配合，找到空档立刻顺下传中，菲戈的传球精度还是不错的，不过话说回来，菲戈的作用主要是主罚角球，他的弧度的任意球精度是输送炮弹的首选。



锋线：虽然阿德的数值有所下降，不过他的身体和射门力量依然是别人望尘莫及的，另外，近距离任意球交给



这位重炮手无疑是对方非常惧怕的，99的力量即使球射不进也为同伴的补射创造了机会，毫无疑问阿德仍是柱式中锋的不二选择。最后要说说这个阵形的点睛之笔了，伊布担当右边锋。还记得上一次IEST的《PES6》总决赛吗？来自印尼的威力眼花缭乱地阵形布置让实力超群的法国人布鲁斯吃了不少苦头，巴西队10名队员都在本方防守，只有小罗一名球员游走在边路，在全队龟缩防守时，突然截下皮球一个身后球找到小罗，然后由其突破对方后防线，这里是同一道理。先来看看伊布的几个关键数据，进攻意识93，身体平衡97，速度88，带球精度93，射门精度、力量、技巧分别为83、87、93，控球技术95。这些令人发怵的数值让其完全可以胜任搅乱对方防线的角色，只要时刻关注小地图，找准机会一个过顶找到伊布，就能形成一次威胁，加上进去前有阿德的接应，进攻的方式有多种选择，即使射不进也有很大的可能获得角球的机会。如果伊布状态不行，阿德也可以打这个位置，中锋可以派上射门能力不俗的克雷斯波。

后记

该阵形强调防守，玩家的防守能力自然不能差，中场也得有一定得控制力，要不然很难将球送到前锋脚下，另外，左边前卫得位置也是一个薄弱环节，还有角球和对方禁区前沿的任意球，由于三个后卫都上前助攻，所以在被对方争到球之后的破坏很重要，稍不留神就会将自己的大门暴露在对方的脚下。

最后还要提醒大家本阵形打法仅供参考，阵形还是选择适合自己的，不要轻易让自己去适应一个新的阵形，祝大家游戏愉快。

秘密花园

玛娜：借着最近《FFX》中文版的东风，小编们算是再度深入地体验了一回《FFX》的故事，感触自是与之前不同，而这次的秘密花园就为大家与攻略同时送上《FFX》的同人美图，让我们一起进入这个久违了的世界。

本期主题：又见《最终幻想X》



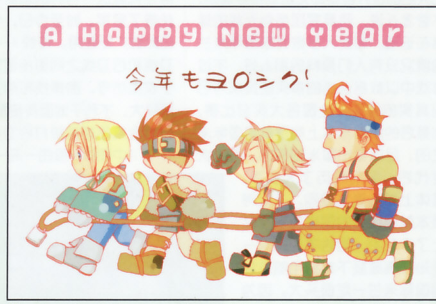
伏在地面的尤娜面上露出了悲伤的神色，顺着脸颊流下的泪珠像是要滴入我们的内心一样。



无论是娇羞的表情还是两人的肢体动作都刻画得相当有投入感，让人可以立刻感受到那扑面而来的幸福感。



清凉的海水仿佛将泰达融化一样紧紧包在其中，游过脸颊的一条红鱼传达出了画面中的宁静感，静静看着这片色彩柔和的水流，让人想到夏日的清爽海风。



《FF IX》的男主角和《FF X》的男主角凑在了一起，虽然说是可爱的Q版造型，却也将四个人各自的性格刻画得非常生动。



在一抹夕阳中翩翩起舞的尤娜身边萦绕着一股与平时不同的神秘感，气氛更胜过于技巧本身。



脸上的表情非常生动，动感也很强，不过脸上的表情似乎比原作中来得要成熟一些。

几作《FF》的男主角大集合，看了这幅图后难免让人有些迷茫，因为右边《FF VII》、《FF IX》、《FF X》和《FF XII》的男主角实在是太像了……看来《FF》选择男主角的方向还真是出奇的一致啊。





泰达和父亲在一起的这个场景带来了一种风暴之后的宁静感，这一刻，我们希望它一直延续下去。



泰达父亲的年轻时代，构图虽然简单但却给人感觉非常舒服，地上的蓝色光斑是水的波纹造成的吗？



奥隆在游戏中一直都相当有型，这幅画中的他也不例外。



一幅很有装饰画感觉的图，花朵和露露惊人地相称。

真 天下无双 第6回

最近一段时间突然间失去了任何《无双》新作的消息，一时间还真有些不适应。最近听到的一则消息称《真·三国无双5》的销量在全球突破了80万套，对于一款昔日的百万大作来说这是值得反思的。不知被视为半成品的《真·三国无双5》会不会推出《猛将传》呢？惟独这一次，我觉得这个问题的答案还是有点悬念的，因为5代需要改进的地方实在太多了。我觉得如果真有这份工夫修正的话，倒不如直接出6代算了。

《无双大蛇 魔王再临》不可思议事件簿

作者：白云此之上

交流没有障碍

三国武将和战国武将尽管分属不同的国家，但双方交流起来却毫无障碍，三国武将的日语之流利令人佩服。为什么会出现这种情况呢？据消息灵通人士分析，这是因为有"仙界爱迪生"之称的太公望发明了一种翻译机。这种翻译机能够实现即时中日互译，目前已向国家申请了专利，已批量生产。苦于看不懂日文的玩家有福了！

日本武将不学无术

源义经和平清盛是日本平安时代末期的武将。这两人的事迹在日本民间流传了多年，可谓无人不知，无人不晓。而在游戏中，来自中国的三国武将不识这两位倒也罢了，同为日本人的战国武将不认识这两位就着实说不过去了。看来这些武将都是平时完全不读史书的，连本国历史上这么出名的角色都不知道。



妲己不识女娲

按《封神演义》的说法，因为纣王对女娲无礼，女娲才派出九尾狐狸精化为妲己，去败坏商朝的江山。女娲是妲己的顶头上司这一点是毫无疑问的，不过在游戏中女娲见到妲己居然没有任何表态，完全忘了自己是她的主子。估计是担心众豪杰追究她管教不严之过，故假装不认识以推卸责任吧？

封神演义大举进犯

魔王远吕智不但将中国三国和日本战国的时空弄混，而且这次连中国商末周初的时空也搅和在一起。在游戏中我们已经看到了太公望、妲己这些角色，而且还有混天绫、风火轮、阴阳珠等大量来自《封神演义》中的宝贝，这充分表明继当年的《战斗封神》后，光荣已将目光重新投向《封神演义》。

光荣扶植新偶像

从《真·三国无双》初代开始，光荣娱乐有限公司便着力于将中国常山籍演员赵云打扮成形象代言人，赵云在历代作品中的出镜率是最高的，不但片头必有他出场，而且进游戏后默认的第一个角色也是他。不过随着光荣经营状况的恶化，上层意识到必须培养新的偶像，从而拓宽新的FANS群。于是在本作中赵云被打入冷宫，在片头动画中的领袖地位被魏国新星曹丕完全取代，而赵云也被设定为隐藏人物，必须在满足一定条件后才会登场。一位不愿意透露姓名的人士说，赵云在《真·三国无双5》片场多次耍大牌，已经引起高层的强烈不满，不排除日后进一步封杀他的可能。

丰臣秀吉公然造反

羽柴秀吉本名木下藤吉郎，在织田信长手下打杂，后来因公升至大将，被赐姓羽柴。信长死后，秀吉扫平天下的敌对势力统一日本，之后得天皇赐姓，从此改名为丰臣秀吉。在游戏中秀吉依然是在信长手下做事，但居然就已经扛出了丰臣秀吉的大旗，难道信长看不出来这家伙有反意吗？

"《无双》系列"金曲人气排行榜

"《无双》系列"的音乐水准之高是不可否认的，系列诞生至今已经出现了无数脍炙人口的金曲。想必各位FANS对于自己喜爱的曲子已经异常熟悉了，不过你有没有想过把这些曲子排个座次呢？

最近一群日本玩家就自发地举行了系列金曲的人气投票活动。此次活动参加的人数尚不到一万人，和系列百万级的受众面相比异常悬殊，因此这个排行榜并不能代表所有FANS的意志，不过结果依然是值得我们参考的。目前这个活动正以一周一次的频率不断举办中。

从榜中可以看出，《无双大蛇 魔王再临》的音乐素质得到了大家的一致好评，热烈期待正式的OST推出！

排名	出自作品	曲名
01	无双大蛇 魔王再临	邪马台
02	真·三国无双5	许都侵攻
03	真·三国无双2	行军
04	真·三国无双4	合肥
05	无双大蛇	三国与战国的融合
06	战国无双	小牧长久手
07	真·三国无双3	逃亡剧
08	无双大蛇 魔王再临	严岛
09	无双大蛇 魔王再临	最终决战
10	战国无双	花之都

排名	出自作品	曲名
11	真·三国无双3	吕布
12	无双大蛇 魔王再临	五行山
13	真·三国无双2	合肥新城 魏
14	真·三国无双5	幕舍
15	真·三国无双5	合肥
16	真·三国无双2	五丈原 蜀
17	无双大蛇	GALLERY
18	战国无双2	救出战
19	真·三国无双5	大团圆
20	真·三国无双4	幕舍



无双绘卷 激战！定军山！！

初看此画，无论如何也猜不到主题。说到定军山一般都想到的是黄忠和夏侯渊，看到这个图才记起来：我们乌兹哭西的蝴蝶张也是定军山的主角啊！话说5代的蝴蝶张居然沦为半个大众脸，着实让人不爽，期待他早日转正！



大峡和歌子
永不停息的西部豪情

一片金黄的荒芜大地横跨了整个画面，从眼前一直延伸到仿佛是世界尽头的彼端，饱经风化的大地与一片湛蓝的天空彼此相交，整个世界无比空旷寂寥，看不到任何一个人影，茫然、孤独在一瞬间就可以攫住人心，但是，在这片荒凉的世界中存在的并不只是寂寞，而是盛行于西部的男人的浪漫。

文 玛娜 美编 NINA

大峡和歌子(OOBA WAKAKO)是一个很神秘的画师。

大多数情况下，当我们说起一个公众人物很神秘的时候，总是会伴随着无数亦真亦假的传言，但是大峡和歌子却没有，很少有人能看到有关她的消息与八卦，所以我们又会说，她神秘得非常低调。她就像一个大隐于市的隐士，静静地描绘着饱含男人浪漫的那个时代，美酒、荒漠、枪支、美女、流浪……在成为“《荒野兵器》系列”的人设之后，人们才渐渐开始熟悉她的名字，了解属于她的西部风情与豪迈。



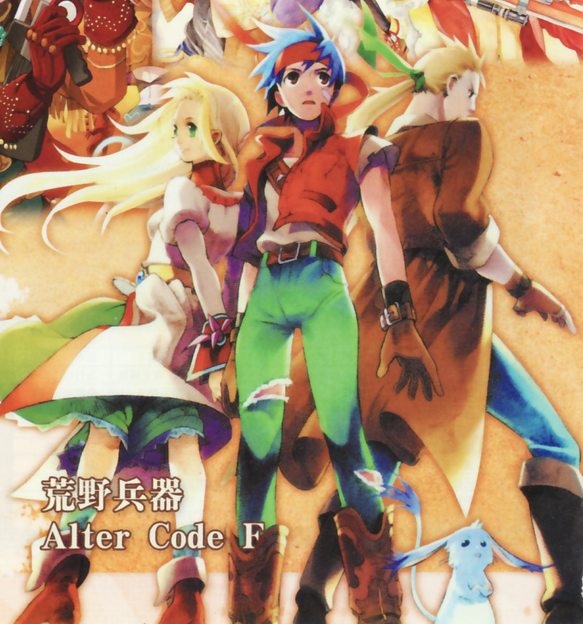
绘梦人







可以说，大峡和歌子的绘画生涯一直与“西部”这个词密不可分，在参与《荒野兵器3》的人设之前，她就在绘制“《荒野兵器》系列”的漫画《荒野兵器 花盗人》，这套具有明显风格的漫画让她成为了系列的御用画师，也带来了她全新的职业生涯。她笔下的人物充满了独特的个性与旺盛的活力，主角们就如野草一般鲜活真实地扎根于土地，大气而洒脱的风格加上干净利落的笔触，与《荒野兵器》的粗犷风格相得益彰，简直是这个系列最佳的诠释者。再加上大峡和歌子对于细节的刻画、装饰品的运用、不同人物的特点把握力相当之高，凡是她担当人设的作品中，即便只是一个在城镇中出现露过几次面的NPC，也会有姓名、背景和详细设定图。如果翻开资料设定集，你就会发现这些基本上没什么发挥机会的NPC并没有因为戏份少就有所偷懒，每一个人都有着自己鲜明独特的个性，那种“似曾相识”的感觉不会出现，取而代之，每个NPC都如同真实存在的人一样过着属于自己的生活，在这一点上，大峡和歌子可谓是用自己的画笔创造出了一个鲜活真实的西部世界。



大峡和歌子的线条十分洒脱利落，她并不执着于怎样将人物画得美形华丽，也不嗜好于营造公主与骑士的浪漫氛围，至于那些盛行的萌系角色更是与她相隔何止万水千山。独特的排线手法、刻意为之的粗糙、豪迈爽朗的画风、个性分明的角色、看似随意实则考究的配色、笔下人物自然而然表现出的行动力与感染力……这些才是她用来感染读者的要素。如果仔细观察大峡和歌子的作品，会发现她在《荒野兵器3》与《荒野兵器 Alter code：F》中使用了一种非常独特的技法——在利用不同的色彩营造阴影的同时，还采用了类似于素描的排线法对其进行强调，在柔和中流露出了一分特有的刚强与质感，如同表面平静的荒漠，实则内里却是暗流奔涌。


荒野兵器3


荒野兵器 Alter Code F


荒野兵器 Alter Code F

《荒野兵器4》的人设中，大峡和歌子首次尝试了CG作画，让画面显得更加柔和流畅，最大程度上降低了独特笔触的存在感，放弃了自己探索已久并形成特色的风格，让我们看到了一个全新的西部。虽然这次尝试并不太成功，过于工整圆滑的画面让角色们眼中的坚定荡然无存，精致的贵族气息取代了纵横于荒野所必要的坚韧与强悍，但是我们知道，她仍在不停地探索着属于自己的另一种可能，或许在她的心目中，完美的理想西部永远在下一张作品中，而这，就是身为一个画师的浪漫与豪情。

主要作品列表	
《荒野兵器 花盗人》漫画	2001年
《荒野兵器3》人设	2002年
《荒野兵器 Alter Code：F》人设	2003年
《荒野兵器4》人设	2005年


荒野兵器4


荒野兵器4



胜负师：本期的自由谈算是紧跟时代潮流，三位来宾谈及的都是近期的热门游戏。《战神》、《怪物猎人》、《MGS4》，相信对于这种级别的大作玩家们要说的肯定少不了，不过对游戏本身的评论或前瞻，我们未免看得太多了，所以这三篇文章的立足点均有所不同。D・S对于《怪物猎人》玩家的流派分类，其实也是对于《怪物猎人》不同乐趣之间的对比与解析，猎人众应该会有所共鸣；而木方十四的文章甚至不能视为是对PSP版《战神》的评论，对于自己生活、工作和思想状态的思考才是重点，上班族玩家可以参考；而《MGS4》话题的展开源于小岛秀夫最近在媒体采访中的发言，看似底气不足的“失望”，在作者奶茶121眼中却有着另类的解读，总体来说观点比较积极，希望能为因发售日一天天临近而心绪不宁的“《MGS》饭”定定神。(投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn)

《怪物猎人》十大经典流派

有人的地方就有纷争，有纷争的地方就有江湖——这句话对“猎人众”也同样适用。有了江湖，自然也就有了纷繁芜杂的门户派别，拜这游戏丰富无比的系统所赐，猎人们对付怪物的手段可谓五花八门层出不穷，现在就让我们来看看这最有代表性的十大流派是如何发挥独有的特色风格来战斗的吧。

文 D・S



一、血拼流

这个当属猎人大陆第一大帮派，几乎所有新人在成为老鸟的过程中都经历过这一阶段，即身上带满药草、回复剂、回复剂G、秘药、古代秘药以及蜂蜜若干……各种加血药带齐后便径直奔上猎场浴“血”奋斗，即：砍怪物一刀→被怪物痛扁一记→找个安全的地方(或直接换区)嗑药→回来继续砍怪物一刀……如此循环反复，只要武器攻击力足够，药带得够全，大部分村长级怪物的生命力绝对不如小强般的猎人坚挺。不过血拼流的天敌是敏捷型的怪物，如麒麟，往往是你在吃药或逃跑换区的途中就会被对方从后面再次顶翻，之后起身必数星星，然后再被顶飞……总之通常的情况是得不偿失，就算把汉方药都吃完也是没用的。此外，血拼流开销不菲，每次带上的这些药品折合成金钱也不是个小数目，财力(或物资)不够则无法连续作战，总之是逼着猎人不断磨练自己的技术以节省开支，经验就是这么一点点积累起来的。

二、乱舞流

多人联机作战时最常见的流派，即一人一把太刀(或双刀)，同时上前围殴怪物，其重点在于发动气刃斩(或鬼人乱舞)密集攻击怪物脚部(部分怪物是头部)，使怪物不断陷入失衡倒地的状态——说白了就是乱拳揍倒，起来再揍，揍了再倒……除了几个巨型体格的BOSS级怪物外，其余的怪物遇上这种流派基本就只有被虐杀的份了。虽然这种“群狼战术”略欠技术含量，但却绝对是游戏中打得最爽同时也是最有效率的打法，平时出门在外遇到四人联机的场合时可不要错过哦。

三、闪光流

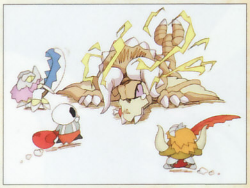
利用闪光弹封锁住敌人视力后对基本丧失行动能力的怪物进行虐杀的无耻……呃不，技术型打法，呵呵……(编辑部一众闪光流小编正目露凶光)闪光流的猎人身上通常是带满素材弹与光虫等调和素材的，再加上包裹里的五个——如此十五发闪光弹依次扔出去后，经过十五轮的单方面施暴，怪物基本也就没剩几口气了。不过有一些怪物是吃了闪光弹后也不会老实的，如炎王/妃龙及金狮子等，它们被闪后反而会折腾得更加欢实，这类怪物堪称闪光流的头号天敌。

四、爆弹流

利用各种无视防御力的爆弹(小桶、大桶、飞天、支给专用)对怪物弱点部位进行密集轰炸的打法，通常此类猎人也被称为“炸弹人”(火云同学便是典型代表之一)……配合上“爆弹强化”等相关技能后，爆弹流的伤害力非常可观，甚至不需用完身上的素材便可轻松搞定一只轰龙。当然，在联机组队时，爆弹流也是其他猎人们最痛恨的一类流派，因为当自己人不慎被炸弹波及时，造成的伤害也会同样非常可观……

五、陷阱流

事先在地上埋伏好陷阱、麻痹陷阱，引诱怪物落入后痛击之的工兵型猎人，多见于联机作战(因为陷阱携带数量有限，且困住怪物的时间也不会太长)。麻痹陷阱最大的用处是给一些平时相当不老实的怪物断尾(如金狮子、迅龙等)，而陷阱的最大功效是能让猎人们在最短的时间内将怪物破胸(如铠龙及岩龙)。此外，麻痹、毒、催眠生肉等也是用来辅助陷阱流的实用道具，尤其是在对付轰龙和桃毛兽王时，它们类似星夜那种捡什么吃什么的习性足以令携带大量特殊肉类的猎人事半功倍。



六、锁龙流

利用高频率的大伤害输出招式反复攻击怪物的弱点部位，使其不断陷入失衡状态无法反击，继而被活活“屈死”的流派。这是最专业同时也最有技术含量的猎人派系，不过对武器数值、防具性能及游戏经验上均有着相当高的要求。此类猎人通常只在单打独斗类的高手视频演出中出现——上来先把自己搞个半残以开双火(火事场力+2，HP低下时攻击力大幅增长)，然后磕瓶强走药后就直奔怪物处单方面施虐，通常三分钟之内即可搞定收工，比到自己家菜园里拍死只田鼠还容易。如果猎人们都是这派系门下的，那怪物们基本也就不用混了，洗洗睡吧。

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

七、防反流

亦作“龟缩流”，即利用铳枪强力的防御性能与安全快捷的防御刺，用盾牌挡下怪物的连续攻击后



利用对方行动空隙进行反击的打法。由于防御刺伤害力不高，而怪物的行动空挡通常也不多，故此这种打法很没效率，但好处是绝对安全。当然，安全是指单机模式下猎人与怪物一对一单挑时的情况而言的，如果带上猎人猫或有同伴联机，则这种类似角色扮演游戏一样你来我往乒乒乓乓打来打去的节奏便会遭到破坏，特别是被同伴误伤时耐力槽一旦失衡就更危险了……总之，防反流的前提是要有耐心，足够的耐心。

八、支援流

仅在联机时出现，不直接参与战斗，而是利用狩猎笛为队友添加各种有利效果或用轻弩令怪物陷入异常状态的支援系猎人。这类猎人大概是平时玩网游时用僧侣或圣骑士用惯了，来了猎人世界后也没改掉老本行，继续充当保姆角色。不过相对来说，这类猎人在战斗中比较安全一些，在猎人战友中的人缘也相当不错——当然，前提是你在没有严重犯错的前提下，譬如大家体力不支时你却演奏一曲“耐力消耗无效”，或是一发Lv.3回复弹不偏不倚地打在了怪物身上……



九、炫耀流



每次与队友联机执行任务时都会穿上各类奇装异服，而全然不顾此类防具是否适合用来迎击该怪物的“不炫耀会死星”猎人。这类人通常都是浸淫猎场多年的老手，眼下追求的只是美型第一，狩猎第二。游戏里许多炫耀或搞怪系的防具显然就是为这类人准备的，不过整体上依然还不够看——炫耀流猎人们大部分追求的是DIY的乐趣，如野猪头配猎人装，工会十字铁面具配脖子以下全裸再背上电锯双刃(德州链锯杀人狂装)等……其实个人认为炫耀流的极致之道便是裸奔流，不过在新的G级任务里这样的猎人往往会死得很难看……

十、寄生流

这种猎人是不劳而获的代名词——进入任务，来到营地，往营地床上一躺，看着其他猎人去打怪物，待怪物快被打死了，其他猎人会发出信号叫醒他，他这才慢慢悠悠地出发，当赶到作战区域时战斗刚好结束，素材连挖带拿啥都不缺，有时甚至还拿得比别人多。这类猎人便是传说中的寄生流，由想拿好素材但又不敢上阵的小猎人组成，只好叫上朋友联手帮忙，自己在后面等着捡漏。其实很多人也都经历过这一阶段，譬如我第一次打老山龙时就是靠这种“寄生”的方式挺过去的，结果挖下的第一刀就出了个红玉……(遁-v-b)

其实很多猎人在不同的时期会加入不同的流派，在不同的流派中体验作为一名猎人的喜怒哀乐。“不管是黑猫白猫，能捉到老鼠的就是好猫。”同样的，无论是什么流派的猎人，能够充分享受《怪物猎人》带给我们乐趣的，就是一个好猎人！

每个人心中都有一个奎托斯

我边做着报表边回味着昨晚刚通关的PSP版《战神》，而此时林姐走过来向我要三月份的价格统计单，“波斯猪叫你去经理室一趟。”林姐对我顽皮地眨了眨眼睛。波斯猪是这家公司的总经理，是我的顶头上司。他的外号是同事们私下给他起的。

其实去经理室这种情况几乎成了我日常工作的内容之一，波斯猪态度傲慢，我唯唯诺诺，波斯猪趾高气昂，我低调隐忍，波斯猪每次都会提醒我，要不是看我父亲的面子，我这边的工作机会不是那么容易就搞到的。每次我的反应都是低头称谢，接着他就仰躺在价格不菲的真皮座椅上，微闭双目示意我可以出去了。

这次当我准备离开的时候波斯猪突然说了句：“听说你一直很沉迷游戏啊，你也老大不小了，要踏踏实实工作。”我有意无意地忽略掉，继续朝门口走去，紧接着又一声嘀咕传入耳朵。

“只知道玩游戏的败家子。”

我蓦然回身，直视着波斯猪的双眼，此举在我怒火加成下杀伤力颇大。波斯猪脸上的表情开始有些惊诧，继而羞愤，最后恼怒。

我不待波斯猪开口，一个箭步冲上前去，一脚把波斯猪面前的办公桌踢翻，一手拎起将要随桌一起倒下的波斯猪，另一只手按住他后脑并用膝盖朝其面部猛K。在波斯猪满嘴的血和碎牙还没落到地上的时候，我又把他掼到经理室后面的墙壁上，紧跟一拳砸向其脆弱的小腹，随着其小腹的蠕动另一只手的手肘狠击其太阳穴，最后伴随着一声嘶吼横举起其状若碎布的身体用力一扯……

好吧，我承认以上只是我的幻想。就在我和波斯猪大眼瞪小眼僵持不下的时候，门被敲响了，林姐随着波斯猪的回应走了进来。“总经理，这是上个月的财务报表。”这一幕也打破了刚才的一触即发，我没有说什么，径直离开了经理室。

坐在位置上，我甩了甩脑袋，努力不去想刚才的一幕。是不是《战神》玩得太厉害，连性格都变得冲动起来了。我自嘲地笑了笑，我不是奎托斯，一句“老子不依”就可以冲出壁垒，打破束缚。眼下我所能做的，就是把今天的工作处理好，下班，然后回家。每当下班回家，玩起游戏，我一天中最为惬意的时光也就来到了。

我曾经在QQ上问一个MM对于PSP版《战神》的玩后感，“你觉得这游戏怎么样？”

“很血腥很暴力！”简短明了的回答。

“那对于它的画面表现呢？”

“很血腥很暴力！”

“呃，其实我想问的是它的故事叙述方面。”



“很血腥很暴力！”

就在我强烈怀疑对方是不是设了自动答复的时候，MM忽然又冒出来一句，“也许只有你们男人才对这种游戏感兴趣吧。”很无奈很现实的回答。

无论种族如何，信仰怎样，是碌碌无为的底层员工还是事业有成的高级白领，是拿着长矛“啪塔砰”黑人土著还是西装革履的白人政客，每个人的心中都有一头猛兽，深埋在本能深处沉睡着的猛兽。只不过趋于天生的











因素，女性玩家常常都会回避、远离甚至反感这种情况，而男人们却不时地会渴望出现让体内的野兽伸出锋利锐爪的机会。走上了工作岗位我才知道，原来现实生活中的压力是如此之大，于是有人酗酒，有人赌博，每个人都在寻求减压的方式。在这个方面《战神》提供给了喜欢游戏的我一个很好的宣泄方式。在刀刃划过敌人喉咙的瞬间观赏喷薄而出的温暖殷红液体的感觉无疑让我们的肾上腺素飙升！

其实对于PSP的游戏画面，我一向很宽容。PSP《战神》作为第一款以333频率开发的游戏，画面表现也是同类型游戏中的牛耳了。和《战神》比起来，《贝奥武夫》简直邋遢到人神共愤！至于流畅度和打击感也基本没什么问题，毕竟不能拿来和PS2比较。只不过有的时候，时间过得太快，并不是因为我们不珍惜，而是因为我们太在意。不错，就在我们豪情万丈之时，《战神 奥林匹斯之链》就这么结束了。在奎托斯从天际掉落的时候，我在不甘地怒吼：“结束了？这就结束了吗？从头到尾，除了大蜥蜴外没有一个BOSS的身材可以称之为大，巨像呢？洪荒野兽呢？《战神》所标榜的最具激情的BOSS战就只有这种程度吗？”

“履行了神的旨意，木方击败了PSP版《战神》带来的所有怪物。但是，对于这个被称之为‘电玩之魂’的男人来说，这小小的胜利根本不能让他满意。”

木方爬上山崖，挥舞着小P朝着天空怒吼：“这就是你们让我所做的一切吗？还有更带劲儿的吗？”

也许控制着奎托斯从头杀到尾所向披靡酣畅淋漓是可以让你体验无与伦比的激情，但不客气地说，如果你认为《战神》只有这些，那你对《战神》并没有感情。引用曹三公子在《流血的仕途》中所说的话：“激情和感情是有天壤之别的。一时兴起跑去街头裸奔，这只是激情，几十年如一日地在街头裸奔，这才能叫感情。”这就产生了一个问题了，很多玩家根本不了解或者说根本不想去关心战神的剧情、人设、世界观。“管他面前的是神仙精灵还是妖魔鬼怪，管他是王子复仇记还是小蝌蚪找妈妈，我们关心的是画面、是动作。对于动作游戏来说，有这两点还不够么？”不错，我承认上面的话自有他的道理，不过请各位心平气和地想一想，也许，你已经不记得了，那个在很多人看来完全无谓的QTE，那个按○键把小女孩从身边推开的设定……也许，《战神》想传达给我们的，不仅仅只有激情。

在人的一生之中，不顺心的事会常常发生，即使强大如奎托斯般的男人，也经历着普通人难以想像的磨难。和神战斗并不是一件愉快的事情，从奎托斯拿起混沌之刃开始，就能隐约嗅到了一丝悲剧的气氛。是的，他狂傲，他野蛮，他自大，他无情。但是在至亲面前，他所有的戾气都会消逝不见，看到他舍弃一切力量去找寻自己的女儿，那逝去的伤痕、消瘦的身体还有天下所有的父亲都拥有的慈祥眼神，刹那间我觉得，曾经眼中的那个杀戮机器也是一个活生生的人，会难过，会开心，在女儿面前许下了永远在一起的承诺。是的，他也是一个父亲。不幸的是，在每个人的人生旅途中，难免会遭遇到种种的背叛，这些背叛，可能好笑，可能可耻，也可能是可怜的。奎托斯忍受着误杀亲人的煎熬，而他惟一的信仰，到目前为止还能战斗下去的理由，就是他的亲人。最使人痛苦的，并不是被夺取生命，而是夺走希望。这让奎托斯除了性命，已一无所有。在众神眼中，这个浑身肌肉、眼中充满暴戾的光头佬只是一只为自己感情赎罪而苦苦挣扎的可怜虫。只有筋肉是组不成一个让无数玩家记忆深刻的人的，在冷酷眼眸的背后蕴含的思念，对不平规则的奋勇反抗，让奎托斯的形象愈发饱满。也许，我们想看到的只是最终奎托斯能够凭借着自己的双手，赢得一个他想要的结局。

很多的游戏在激情了几个或几十个小时之后，最终还是会被我们彻底遗忘。而这也是促使我写下这篇文章的重要原因。给自己留下点回忆，也向每个曾经带给我们无数快乐的游戏致敬。

这天晚上，我做了一个奇怪的梦——

“求求你……求求你，放我条生路吧。我会给你所有你想要的！”

“你没有任何我想要的，波斯猪。”

“拿走我的权利，我的女人，我的金钱！”

“这些我都不要。但是，我会要了你的狗命。”

木方的眼中闪现着冷酷的光芒：“记住，金钱和拳头都不能解决所有的问题，但是拳头可以解决你。”

在痛扁波斯猪之后，梦境又迷幻地来到了晃动的烛台上面……

后记

第二天，我去公司的时候，惊闻林姐已经辞职不干了，她准备自己开一家公司。我在办公室见到了正在收拾东西的她。她对我笑了笑，“小木头，有没有兴趣来帮姐姐的忙啊？”我笑答道：“等我工作能力再提高些吧，我可不想拖别人的后腿。至于离开这里……总会有那么一天的。”

文 木方十四

从小岛的“失望”说起

最近流传着一段据说是小岛先生对《MGS4》“失望”的话，在玩家间可谓一石击起千层浪，霎时引发了无数针对《MGS4》的讨论。谓其“哗众取宠”者有之，谓其“秀逗”者有之，也有玩家轻蔑其为“作秀”，更有人对这段“失望”的话表示了失望。虽说法不一，但有一条是可以确定的，那就是在6月12日的全球发售之前，小岛又一次把《MGS4》推到了风口浪尖，使之第N次成为众人瞩目的焦点。但与此同时，越来越多的人开始对小岛乃至《MGS4》有些微词。笔者身为小岛饭，也想就此机会就玩家集中诟病的地方谈谈个人的看法。

小岛的原话如下：

“从游戏性角度来看，和我的预想品质是一样的：你处于战场之中，或隐密潜行或直接现身来对战局进行影响。但是在画面角度来看，例如动作合成以及场景大小，都远没达到令我满意的预想程度。”

“当年第一次在TGS上展出《MGS4》时，全体制作组人员无不信心十足壮志凌云。‘PS3是梦幻主机，我们有机会来为梦幻主机打造游戏。’——想到这里大家都热血沸腾。但是后来实际上开始开发工作时，无论是哪里都遇到了无数的限制和掣肘，所以成品效果就变成了今天你看到的这样了。如果说我的预想品质是走十步远，那么现实里我们只走了一步——所以也不能说是一点进步也没有啦！”

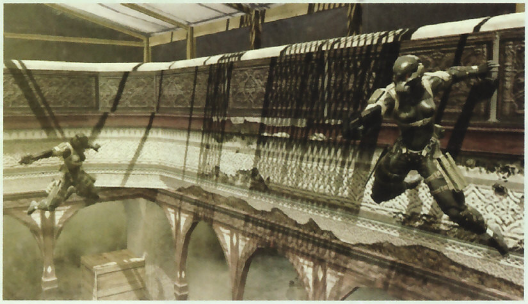
“我记得3年前自己曾经说过，要创造一些真正革命性的东西来，但实际上由于CPU的限制我们没有做到。事实上我们已经发挥出了CELL处理器的全部机能。不过请不要误解我的意思，这里我并没有指责PS3的意思，我们只是没有估计到PS3的全部潜能究竟有多大，毕竟我们不能预先掌握所有的一切。”



玩家关注点1

画面没亮点

很多人喜欢比较画面，从多平台游戏的双版本到两个平台的招牌游戏，画面比较都会让一些人乐此不疲。作为ＰＳ３的超重头独占作品，《MGS4》自然也不能幸免。尤其在《战争机器》给次世代画面做了深刻定义的今天，《MGS》的画面一下子就没了2代在PS2上初露峥嵘时的震撼。许多人既没有“被电到”，也没有丝毫“革命”的感觉，神作的画面不过如此，各种辛辣的意见也扑面而来。笔者却认为这只是系统侧重的不同给玩家造成的理解盲点，先不说“《MGS》系列”的重心一直不在画面，突破性的系统，深邃的剧情才是这个游戏大红大紫的根本原因。何况《MGS4》的画面完全在水准之上，即使和《战争机器》比也能明显看出二者侧重的不同：《战争机器》是猛冲猛打型的，追求火爆的感觉，所有猛烈战斗都发生在主角周围较近的一块区域，而不参与战斗生成的远景就用模糊的雾化效果处理，地形和纵深的概念没有特别强调，机能多用以处理局部战斗，制作人引导玩家关注的地方并非背景，而玩家也就忽略了这些“不重要”的部分。反观《MGS4》则不然，由于游戏类型是潜入，强调隐密和悄无声息地完成任务，核心不在激烈的近战。斯内克要随时观察周边情况的异动，玩家要注意无处不在的细节。对地形的运用和对全局的把握也就十分重要，而《MGS4》的场景纵深感也就相匹配地很强。从小岛亲自演示的试玩影像能看出，同一场景内埋伏着不同位置的敌人。这些敌人的动向和目的也不一样。你往往需要先用望远镜观察，想办法解决掉威胁最大的敌兵，再根据地形逐步推进才能达到最高的作战效率。也就是说《战争机器》等游戏侧重于局部战斗，《MGS4》侧重于全局把握。前者画面表现重点在近处，在局部，远景可雾化；后者画面表现重点在纵深，在全局，远景不能忽略。所以对二者的画面进行强行比较并不合理。





玩家关注点2

系统变化不大

有FANS说“《MGS4》系统变化不大，只是加了越肩视角而已”，非FANS则以“不喜欢《MGS》那种偷偷摸摸的风格”为由对《MGS》的游戏方式进行抨击。笔者觉得现在未免言之过早了，因为从已公布的试玩影像看，《MGS4》的变革其实挺大。首先是场景变化，由前几作的于静谧的要塞里悄无声息地潜入变成了现身于激烈的战场之上；其次是参与战斗的方式，由追求不被发现变为了可选择性的“或隐密潜行或直接现身来对战局进行影响”；再次是舞台，由单一区域变为转战“不同国家和地区”。

根据小岛给出的信息，我们可以预见一下《MGS4》的游戏进行方式：对于不喜欢隐密潜入风格的非FANS，你大可以光明正大地出现在战场之上亲身参与战斗，人挡杀人佛挡杀佛而不必躲躲藏藏，因为小岛说了玩家“直接现身战场也能对战局实施影响”。这无疑颠覆了系列过往被发现后用凌厉的攻势逼迫玩家进行隐密行动的传统；如果你是个习惯于传统潜入感觉的MGSER，同样也可以去追求0发现；事实上给予玩家选择权，多方法多路线地完成游戏。对于扩大受众范围颇有助益，这点和《鬼泣4》中众多要素“把选择权交给玩家”的做法是殊途同归的，由此也可以看出小岛为了满足不同玩家而做出的巨大努力和改变。另外在视角方面，除了传统的主视角射击视点外，还新加入了《生化4》式的越肩视角，这也许是出于小岛早先表示过的对《生化4》的欣赏。总之我们从此有了在《MGS4》中体验越肩视角魅力的机会。其实如今《鬼泣》、《忍龙》、《战神》这三大动作游戏都相互致敬得不亦乐乎，我们也就没有必要对《MGS4》这些有益变化吹毛求疵。毕竟小岛在游戏素质上给了我们保证(“从游戏性角度来看，和我的预想品质是一样的”)，而从一位参与过《MGS4》测试的媒体人所透露的“《MGS4》的内容将远远超出你的想像，至今为止你看到的只是皮毛”看来，我们也完全有理由对本作保持相当的期待。

玩家争议点3

小岛的本意

《MGS》向来注重挖掘的不是平面机能，而是纵深概念。小岛秀夫向来追求的不是“与同行比高下”，而是“与自我相比超越了多少”。用一个中性词形容就是“目中无人”。他力图超越的不是其他游戏，而是他自己一手缔造的《MGS》，他想让《MGS》超越的也只有《MGS》。画面对4代来说只要是“机能演示级别的”就达到了目的，更重要的是在发挥纵深机能的路上能走多远，能在当前平台下实现多少接近现实的、立体有趣的点子。想想在《MGS2》实现的过程中由于机能的限制删了多少令人叫绝的创意，我们就可以大体推断出小岛所谓的“不满”正缘于此。从“但是后来实际上开始开发工作时，无论是哪里都遇到了无数的限制和掣肘”这句话中就可以轻松得出佐证。也许正是因为这一点，小岛最近才有了“量子力学”等被人当做笑柄的口误。正如每次《MGS》发售之前小岛都要给自己的作品泼上一盆冷水是系列传统一样，要真正理解小岛的意思，恐怕就要对这个注重细节的处女座怪人有所了解。因为他的想法和参照物往往出乎我们的预料，经过了《MGS2》的换人风波后大家应该都知道猜他的心思和意图是多么地徒劳。



事实上笔者认为小岛的“失望”恰恰来源于他的“期望”，正因为他对实现自己全部创意与想法的期望太高、野心太大，才导致了面对机能限制屡次的不满情绪。他总是不断地挑战自己，又不断地面对现实进行修正。才导致最后不满的情绪总是浮上水面。因为他永远是一个只跟自己理想看齐的人。从这层意义上来说，与其说小岛在发泄他的“失望”，倒不如说这是他对自信的一种另类表达。也许当我们6月12日，在那张装得满满的蓝光碟中痴迷于他口中那“十分之一的进步”时，他早已将目标转移，去编织一个更令世界震惊的电子梦想去了。

毕竟，这是一个被所有MGSER称为“神”的男人啊！

文 奶茶121

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀有话说

可能从上期开始的扩版对大伙来说是个惊喜，而本刀在亲手把"201期正式扩版，杂志内文加至136页"的宣传标语制作在封面上时，心里也正踌躇满志地憧憬着加页后我们的栏目即将迎来的变化——136页啊，每期都有特大号可以做啦，爽！但计划显然永远赶不上变化，"这期《怪物猎人 携带版 2nd G》有24页超大型攻略，其他内容也这么多，还有新栏目要上，页数挺紧张的，要不……这期游风暂停一次？"老编语重心长的一席话如一只巨大的角龙将本刀的梦想一头撞碎，不过咱学过老庄的传统辨证法，知道福祸相倚的道理，这不，2008年"游风艺苑特大号"第二弹，一起欣赏！



沈阳 · Flyingpig

"《怪物猎人》系列"果然是拥有相当"恐怖"的群众基础，新作《2nd G》一经推出，已经有大量的"猎人"朋友发来了他们充满"爱"的作品。左边这张《教官之极意》便是非常有代表性的一幅。面对嘶吼着的迅龙，勇往直前，挥起手中的利刃，给以迎头痛击。所谓狭路相逢勇者胜！原来"猎人信念"与"亮剑精神"异曲同工啊！



临海 · BWmk2

曾经以各类电玩美少女为创作对象的BWmk2这次瞄准了"《口袋妖怪》系列"，作品在整体画风上延续了一如既往的清爽风格，借助独特的上色手法，画面色彩异常丰富，小光和圆企鹅似乎比原画还要可爱呢！



南京 · Kazuya

"赐予我力量吧！我是希瑞！"相信生于1980年代初的兄弟姐妹们看到上面这幅作品，都会情不自禁地喊出这句曾经脍炙人口的对白。而图中的希瑞，窈窕的身材和飘逸的金发都得以完美再现，看来Kazuya兄也是这位女英雄的忠实粉丝啊！



上海 · 林正

"他背负着振兴部落的使命，羽毛在印第安文明中代表至高的荣耀……"作者林正如是说，这也成为创作的灵感来源，于是便有了左边这幅整体水平相当不错的原创画稿。



上海 · JONY

JONY兄久违了，这次他给大家带来的是一幅半原创性质的《怪物》。眼前这个综合了许多恐怖游戏中的怪物特征于一身的家伙，造型的确有些诡异，不过各类材质表面质感的刻画是作品非常突出的亮点。



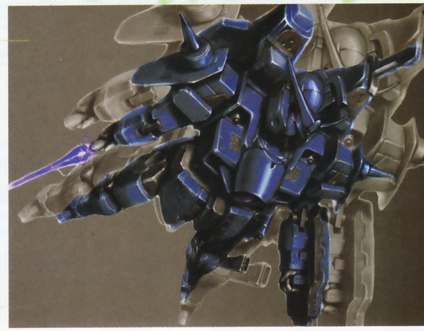
广州 · 小月生子

来自《FFTA2》的调皮小子卢梭。"因为十分欣赏他那种天真乐观、爱恨分明的性格，所以画的时候主要想表现他俏皮可爱的个性。"以上是作者的创作感言，事实上，他做到了，而且效果非常好！



宁德·游宇翔

一幅难得的高素质机械题材作品。作者对金属质感的把握比较出色，机器人的身体结构也比较合理。在机械设定方面，可以看得出是结合了高达的设计思路，整体结构上十分相似，但细节之处又透着一股粗犷的美感，作者的功力可见一斑。



广州·潘健俊

同样是取材自“《怪物猎人》系列”的作品。水粉风格的上色，在展现了作者娴熟的技法的同时，也将眼前这位一身华丽麒麟装的可爱少女猎人刻画得栩栩如生。特别是无比自信的表情和充满必胜信念的目光，显得格外传神。

佛山·SkyBoy

《西格玛倍音》，SE最新公布的一款原创角色扮演游戏，右图这位戴着猫耳帽的可爱女孩儿便是游戏的女主角月弓弥音。作者的画风与作品原画颇为接近。看到如此漂亮的人设，大家是否也开始期待本作的到来了呢？





上海·K.LL

K.LL的“大眼美少女”系列作品又与大家见面了。这次出现在她笔下的是“《逆转裁判》系列”的绫里真宵，不过与原作中那个泼辣的丫头相比，眼前这个恬静清纯型的真宵看着还真是别有一番风味。期待你的新作！





长沙·陈佳威

《鬼泣4》已经发售三个月了，但仍然有数目可观的相关稿件不断发来，本作的魅力可见一斑。左图忠实地再现了但丁面对贝里奥战斗一触即发的场面。作品的构图、上色以及人物细节刻画等都不乏亮点，美中不足的是背景处理稍显草率，影响了作品的整体水平。

南京·ZAC

丝丝入扣的笔触，细腻的局部刻画，ZAC同学在本次栏目特大号中与大家分享的是他的第四幅超精美原创插画。不过，这次出现在我们面前的作品除了在综合技法上保持了高水准外，作品风格有了一定的变化，深色基调下，满面怅然的主人公、银色的蜘蛛网以及翻飞的彩蝶同时出现在画面上，给作品带来了诡异的颓废气息，另类且惟美。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；**请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明）**，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎**原创稿件**；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

小编寄语

我们的共同口号——努力工作，拼命玩！

本期推荐

金庸作品集（新修版）

推荐人：纱迦

飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳。金庸先生用14部作品为全世界华人构筑了一个美妙的武侠世界，并被译成英、法、日、韩、泰、越、印尼等多种译文。这套《金庸作品集(新修版)》是由金庸授权给广州市朗声图书有限公司在中国大陆发售的，全套共36册，除主要的14部作品外，还收录了《袁崇焕评传》、《越女剑》、《三十三剑客图》3篇著作，全部小说均经过金庸先生的重新修订，部分情节与之前的版本有较大出入。在此向广大读者诚意推荐！



◆有人问我五一打算上哪儿玩，我说打算去自由城玩。其实《GTA》我一直都没认认真真玩过，《圣安德里亚斯》算是尝试了一下，但感觉画面达不到我的要求，《GTAⅣ》看来会是我第一个认真玩的《GTA》游戏。关于《GTAⅣ》那些负面的东西，肯定是不好的，但这个游戏的卖点并不在那些，而是两个字——"自由"。如果你在现实生活中压力太大，也许会需要在游戏中找找平衡吧。在我看来，《GTAⅣ》对于现如今越来越快餐化的次世代游戏来说，是非常难得的，这么大的场景，这么多的角色，这么多的车，这么多的语音，这么多的音乐，还有可以想像到和想像不到的那些千奇百怪的任务……好像目前暂时还找不到与之比肩的游戏。

◆女友是学新闻的，突然有一天对我说，她打算多看书，因为"看书的过程很棒，看完之后对人也很有益处，不像上网看新闻，看完就忘了。"我说，一个是消费信息，一个是积累信息，当然不同了。杂志编辑是属于"生产、传播信息"的，由此引申开来，我也得多看书，不然没有积累，传播个啥子嘛。

本期个人签名

五一假期好去处，自由城自助旅行团现正报名中！



1.我从小到大吃东西吃得最崩溃的一次经历是在街边麻辣烫的粉丝里发现一条两个指节长的蜈蚣，前几天和朋友聊天时才明白，原来这居然压根就算不了什么。朋友A一边上网一边吃山竹，突然感到左手一阵奇痒，低头一看，发现铺天盖地的蚂蚁正从山竹里向她的手上进军……铺天盖地铺天盖地密密麻麻密密麻麻……朋友B第一天吃了两斤杨梅，第二天就听说杨梅泡进水里会钻出无数条虫子。看来这个世道就是做素食者也不容易呐……

2.推荐给各位角色扮演游戏爱好者《魔王爸爸的16封信》这本书，这是一本非常有趣的奇幻小说，作者以魔王、龙王、勇者、骑士等诸多身分，用戏谑的口气给自己的儿子写下了许多封信，其中偶然为之的小小幽默时常会令人会心一笑，总之，经常玩角色扮演游戏的玩家肯定会深有同感。

本期个人签名

坚挺的冷笑话爱好者



◎《装甲核心 for Answer》持续攻略中，现在游戏时间已经在60小时以上了，但是还没有达成全任务S评价……难道我的水平退步了么？

◎正在考虑五一的时候去哪里玩玩，不过假期时间并不长，估计也跑不了太远，思前想后，还是决定在家里睡觉泡论坛才是最舒服的……虽然我一直很想去海边享受夏日的阳光。(谜之音："你是想去看泳装美女的吧……")

◎实际上前几天我的QQ签名才换成现在这个，因为前段时间我的签名一直是：我要扛起软饭的大旗！结果引得一大堆朋友误解，以为我已经踏入了小白脸的阵容。有一兄弟的反应实在让人震撼："兄弟！记住一句话！有软饭了记得带兄弟我吃一口！"真不知道说什么了啊，看来这就是玩家和非玩家的某种语言障碍吧……

本期个人签名

玫瑰你的，巧克力你的，钻石你的。你，我的！



☆由于宿舍搬家的缘故，我借用了编辑部的手推车。一天早上我将用完的手推车推回编辑部，物归原位之后顺便朝门卫的方向大喊了一声："我把车停在这里了。"不料这句话被刚刚走进编辑部的美编anubis听到了，不知缘由的他以为我真的买了车，于是便在聊天的时候把这件事传给了其他不知情的同事，结果我就稀里糊涂地成了有车一族。

☆在同一家餐馆就餐，吃的是相同的食物，第一次导致连续两天腹泻，第二次导致严重的便秘。我真的很想知道这家店里的厨师是何方神圣。

本期个人签名

"咋就不对劲儿呢？"



★临截稿时终于见识了年度第一大作《横行霸道Ⅳ》，果然与之前宣传的一样，这款游戏最强大的地方就是其对于细节的重视。无数的细节串起来，带来的是一种难以名状的真实感。从尼克走下轮船踏上美国大陆的那一刻开始，游戏就将美国文化的每一个细节完完全全地呈现在玩家面前，让我想起两年前去E3时的见闻感受。这确实是一个精雕细琢的精致艺术品。

★最近朋友寄了一盒100%纯可可脂巧克力，口感真是爽滑得没得说，连我这个平常很少吃巧克力的人都开始对巧克力这门学问改观了。可惜距离女友的生日还有一个月，要不然可以似模似样地跟她说这是我专门为她订制的巧克力了，嘿嘿。

本期个人签名

住处附近的游泳池似乎开始开张了，争取平均两天去一次。



●临截稿前体验了一把PS3的《死魂曲》试玩版，满屏幕的噪点和昏暗的场景依然没有掩盖住画面上的缺陷，不过"尸人"的感觉还是做出来了，就等着7月正式版的推出了。

●心急火燎地等待《GTA》时与朋友的一次聊天打击了我，看来没有一款游戏是适合所有玩家的。"明天应该就能玩上《GTA》了，真期待呀！"，"《GTA》？我今天玩了5分钟就把盘飞了。"，"……你确定是《横行霸道》这款游戏吗？"，"是呀，不就是一个疯子开着车到处乱逛的游戏吗，不好玩。"，"好吧，我尊重你的个人喜好……"

●没有中锋的球队在季后赛注定是艰难的，祝火箭能够走好，虽然估计各位读者拿到杂志后火箭已经被送回老家……

本期个人签名

眼看着不能过青年节了……



□《游戏年鉴十年》制作完成后，趁着难得的喘息之机，请年假回了一趟家，看了看阔别了近半年的孩子他妈和宝宝。没想到满月后就分开的宝宝还记得我，看我的第一眼就笑了，而且我抱他的时候就乖得很，其他生人抱他就哭，嘿嘿，亲爹就是亲爹！(^O^)

△宝宝快半岁了，和几个月前相比变化好大，成长也非常健康迅速，“简直不像半岁的孩子”(妈妈语)。而且就在我在家的一周里，我也觉得一天一个样，比如我刚到家的那会儿，他坐得还东倒西歪，等我走的时候他已经能稳当当地坐上一会儿了，看着他用水灵灵的大眼睛看着我的样子，真是舍不得离开他呀！(T_T)

○因为这样那样的原因，暂时无法把孩子他妈和宝宝接到身边来，虽然这样分离的日子不会持续太久，但错过宝宝这段时间的成长过程无疑是一生的遗憾，作为一个父亲我对此感到非常内疚，现在的我只能在远方祈祷宝宝健康成长，平平安安就是福！(*^_^*)

×家乡这半年的变化比我想像中的要大，不仅多了很多高楼大厦，新修的马路也让我有些认不出来，尤其是新建的机场二号候机楼，差点让我以为遇到了“飞行员罢工返航”的意外(笑)。当然，物价水平也是突飞猛进，一根去年只要四毛钱的油条如今居然涨到七毛钱了！(—_—bbb)

本期个人签名

Believe in my dreams and have them happen.



▲站错队就是这种下场……



■最近一个星期，身边发生了一件不大不小的事情。在这段时间里，每一天都过得非常微妙。很感谢这段特殊时期，它让我静下心来考虑清楚了很多事情，也让我端正了很多以往的观点与看法。THX，my week。

■由于《无双蛇魔》与《FF X》(中文版)的意外乱入，《怪物猎人P2G》的进度异常缓慢，同一时期内出现三位时间杀手还真是让人吃不消啊……

■会有什么事能比一个阿森纳球迷在酒吧里熬夜力挺球队结果被对方(曼联)反超比分败北更郁闷吗？答案就是——他坐在一群曼联球迷堆里……当阿德巴约顶进第一球时，跳起欢呼的我明显感受到了从四周射来的怨毒眼神……

本期个人签名

花间一壶酒，独斟无相亲。



●有天晚上看CCTV2的“财富故事会”，当期的主题名为“老板，你真帅”，影片讲述一位外国人在中国追求自己的功夫梦想，最后还在中国创业的故事。影片的主题想告诉我们，这位外国人有着一颗非常浪漫的心，在他的创业路上充满了快乐。当时我看了之后就感到纳闷，难道创业的道路不是充满艰辛和苦闷的吗？直到影片的最后给出了答案：虽然他的公司至今还没有盈利，不过他还是快乐的追求着他的梦想。OH，MY GOD！

●前几天看见关于“扬子鳄繁育基地”的报道后为这个物种能够壮大而感到高兴，但问题在于现在扬子鳄的野生环境几乎没有了，繁育基地又没有摸索出扬子鳄可持续发展的路子，这可如何是好啊。

本期个人签名

我能想到最浪漫的事，就是和你一起卖卖电脑！



☆最近受编辑部众多同事的影响开始追看连续剧，一个星期一集的龟速既让人想知道接下来的内容，又让人等得望眼欲穿，看来偶还是做坚定的“后知后觉派”好了，等剧集出齐了再一口气看完，这样憋着真不是个滋味……

★某日和几个朋友一起去附近的餐馆吃饭，点完菜后等了一段时间，只见服务员匆匆忙忙地拿来了两瓶“古岭神”(某种药酒)，还连忙道歉上菜的速度慢了。最开始大家都以为这是多等了一会的好福利而心中暗喜，不料刚才负责点菜的朋友却冒出来一句：“我要的不是果粒橙吗？”就在空气凝结了2秒钟后，包括服务员在场的所有人立即像炸开了锅似的笑得前仰后合，至于那位因为普通话不标准而摆出乌龙的好友，估计从那天起就发誓要说一口标准的普通话了(笑)。

☆随着《玛娜传奇2》的情报逐步公开，晴天对本作的期待度目前已经达到满点，不但个性的角色越来越多，新的成长系统看起来更加有趣，丰富的称号系统估计会成为游戏探索新的动力，先做好游戏时间超过100小时的觉悟吧。

★下期由晴天主持的新栏目“游乐传音”就要开张了，想知道近期流行的游戏音乐等各方面资讯的读者一定要多多捧场哦^_^

本期个人签名

古装武打片？真是审美疲劳了……



【游戏】从《如龙见参》和《战场的女武神》可以看出世嘉对PS3的支持力度，而成品也都比较令人满意。至于南梦宫，显然目前力挺的是X360。当然，厂商的经营思路我们也能理解，只是这PS3版的《铁拳6》我从3月等到5月，怎么连个发售日都没公布，难道真的只能每天看对战视频解馋？

【影视】陪胜嫂又看了一遍香港TVB的老剧《寻秦记》，感觉还挺有回味，可以看到很多香港剧集里好些个熟面孔年轻时的样子。至于TVB最近播出的纪录片《了解·关怀·一百万人的故事》则让我十分震撼，在此诚意推荐。(可在视频站点搜到)

【求教】上期求结婚二周年纪念能令胜嫂惊喜的礼物和点子，有不少读者朋友都给我出谋划策，不管这些建议是平平常常还是惊世骇俗，我都谢谢各位。反正到儿童节还有点儿时间，依然可以集思广益。

【语录】和胜嫂一起春季大扫除，理出一堆旧衣服，胜嫂吩咐我说：“把那些不要的衣服都丢掉吧。”我问她哪些衣服是不要的，她看着堆成小山的衣服，眨巴眨巴眼睛说：“那些要丢掉的衣服就是不要的。”

本期个人签名

怀才就如同怀孕，总有一天会被人看出来的。



★《灵魂能力Ⅳ》的美版发售日突然延后至7月29日，不过这回竟然有限定版，着实让我有些喜出望外。算起来已经有N期没有介绍过这款神作的情报了。5月中旬NBGI还会公布大暮维人设计的全新角色，真是让人期待不已！

☆想当年我可是全校公认的金庸达人，随便引用书中的一句话，我都能说出这句话的出处。这回的《金庸作品集(新修版)》自然不能错过。这次我是按金庸先生写作的顺序来回顾全部著作的，目前只看了《书剑恩仇录》和《碧血剑》。前者仅是增加了一个新的章节，而后者的变化就相当多了。接下来要看的是《射雕英雄传》。

★一忙起来就将健身的计划抛诸脑后，至于年初计划的日语进修计划更是搁浅了N久。其实每天抽出两个小时来，就可以把这两件事轻松搞定。而只要坚持一个月，无论是健身还是日语学习都会卓有成效。不得不再次为自己的惰性而汗颜。

☆一天晚上加班回家，头昏眼花的我走到家门口，突然发现有一个陌生人鬼鬼祟祟地站在门前妄图开锁，我不禁看了他两眼，然后掏出钥匙准备开门。那人见我一脸正气的样子，连忙说了句：“不好意思，我走错了楼层。”然后灰溜溜地走开了。正当我在不断尝试的时候，那人突然又杀了回来，口中还嚷嚷着：“不对啊，这就是18层啊！”

本期个人签名

只有《COD6》才能超越《COD4》，只有《FF13》才能超越《FF10》！

levelup.cn 游戏城寨

坛友们，狩猎吧！

《怪物猎人 携带版 2nd G》的发售，让论坛上的猎人们又开始活跃了起来，本作的内容大幅度扩充，各种新的怪物、装备、G级任务又够猎人们奋斗很长一段时间了。除了攻略心得与各种各样的枯燥的表格之外，坛友们也纷纷用各自不同的方式来庆祝新作的到来，画组“电击绘流”又再一次献上了“猎人祭原创绘画”，“花花团”也开始用小说来记录大家的狩猎日记，请在本期的栏目中欣赏。春天到了，在这个绿意盎然的季节里我们当然要外出郊游一番了，且看西安联盟的春游小记，另外喜贺南京联盟的开张，他们也举办了大型的聚会活动，大家都相当热情哦！

主持：玛鲁斯



成长——命运的邂逅

（节选自花花团小说中篇） 楼主：神之胧月

“今天的封印轮盘上又出现了一道裂纹……”

“恩，我也看见了……”

“难道我们没有时间了吗？还是说已经没有办法阻止了……”

“不，会有转机的……”

白天茂盛的密林有着不同于雪山的秀美，绿色充满生机的植被和远处倒影着天空蓝色的瀑布交相辉映。

“哎，要是不是来做任务的话，来这渡假倒也是不错的啊。”闪光啃着妈妈做的草龙酥饼自言自语道。

“要是能和NANA一起来就更好了，她会烧烤，一定能烤出很好吃的草龙烤肉的，嘿嘿。”闪光想着想着口水都流了出来。

“那该死的小蓝速龙都去哪了？一上午时间怎么一只都没有碰到，那个该死的PC叔叔写的《怪物猎人完全攻略手册》是不是闭着眼睛乱写的啊，这都是哪跟哪啊，地图都是错的，明明是海边却说是树林，还说什么具有收藏价值，我可怜的20个大地结晶啊。”说着闪光合上了那本他视如珍宝的土黄色封面的《怪物猎人完全攻略手册》。脑海中浮现出当初PC叔叔卖书时的情景‘小兄弟，我看你骨骼精奇，是块练武的好材料，我这里有一本《怪物猎人完全攻略手册》，看在你我有缘的面子上，20个大地结晶外加一个棒棒糖卖给你怎么样。’……

与此同时，村里……

“闪光他妈，你们家闪光偷了村长的任务委任书跑到密林去打猎了！”一个热心的邻居向着闪光家边跑边喊道。

“什么，那孩子……呜呜呜。”闪光妈妈听到后痛苦地捂着脸哭了起来，闪光爸爸则在身后温柔地抱住闪光妈妈安慰道：“放心吧，那孩子一定会没事的。”不过对于一个经验老道的猎人来说还是很清楚温暖的繁殖期对于猎人有怎样的危险，闪光爸爸的脸上闪过一丝担忧。



■插图作者：☆DevilMayCry☆（电击绘流）

“阿姨，叔叔，闪光出事了！”NANA气喘吁吁地跑来，“都是JA他们挑衅在前……”

“算了NANA，闪光那孩子就是那样，老是听不进劝，都说过他好多次了。”闪光爸爸停顿了一下，“要不这样吧，“NANA，你在工会里面认识的人多，要能不能找几个人帮我去把闪光找回来。”闪光妈妈也向闪光爸爸投来赞许的目光。

“可是……”温暖的繁殖期，因为要把怪物的母代和子代总数控制在一定的范围内所以大多数的猎手都有任务在身上，NANA知道这个道理，但是话到嘴边还是咽了下去，答应道，“嗯，虽然工会里最近比较忙，但是个把人还是能找到的。那么我先去找人了。”

“我也去行吗？”NANA刚要转身突然身后有人拽她的衣服，NANA转身一看，竟然是花花。

“这次比较危险，下次姐姐再带你去好吗？乖哦，姐姐一定会把闪光带回来的。”

“我也要去啊，既然姐姐知道我担心闪光，为什么还要阻止我呢。”NANA一下子楞住了，虽说NANA知道花花对闪光有好感，但眼前这个小丫头对闪光的感情已经超出了自己所认识的范围，或者说自己从来就没有真正了解过这个情同小妹的花花。

“NANA队长，准备结束。请下达指示！”一个正装的猎手对NANA报告说。

“很好，这次的任务是搜索闪光并把他安全的带回来，中途遇到什么怪物的话，尤其是在繁殖期活动频繁的蓝速龙王，一定要尽力清除，因为根据报告说，今年的蓝速龙种群已经超出往年1.67倍，所以大家也要小心应对。以上！”NANA下达完了作战指令。

“切，不就是找个小毛孩子吗？”一个名叫CC的猎手小心地嘀咕。

“可不是嘛，本来我睡觉的时候都快把祖龙那小白给杀了，都是这小丫头，门都不敲就冲进来了，可怜我内裤带还没绑好呢。”一个名叫罐头的猎手小心地埋怨着。

“谁叫我们是留守‘精英部队’呢，只是看不过被一个小丫头指手划脚地乱指挥啊，我可是能单独杀死一头毒怪鸟的传说中的神啊，可怜竟然沦落到现在这个地步了。”一个绰号乌龟的家伙躲在一边幽幽地说着，还不忘抽一口旱烟。

“我看那个叫闪光的家伙大概是活着不耐烦了，还不如叫我无名一剑解决了他，省得麻烦。”

“就你那把16个月没磨过的菜刀吗？还是算了吧，上次看你舞着它都花了11分37秒才杀了一头食草龙。”CC嘲笑道。

“靠，揭我老底，你呢，上次杀个香菇猪还不是花了8分59秒，还说我。”无名也不甘示弱。



■插图作者：磁性瓷

“切，这点成绩也拿出来吹，我上次杀个飞虫，一直追着它换了5个区都没杀死，最后还是踢死的，全尸！我这么强我有跟谁说过？我不说你们也不知道吧！”乌龟闭着眼睛说。

“一群饭桶……天啊，怎么就给了我这么些个白痴。”NANA无奈地对着还算正常的传令兵说道。

“可是现在这个时候会里也没有富裕的人才啊。”传令兵也很无奈。

“算了，算了，好在他们几个还算四肢健全……哦，对了刚才站在旁边的那个小女孩哪去了？有人看到吗？”NANA突然想起花花来。才一会的工夫人就不见了。

“看到啊！”罐头缓缓地说，“刚才我放了个P，可能是太臭了，她跑了出去。大家也是知道的，我最近在跟桃毛兽学习新技能嘛。看来还是有点成就的！”罐头得意地说。

“……还不去帮我找，我靠，我已经忍你们很久了！”NANA被气疯了。

……

楼主说明：经terynt本人邀请并同意。今后《成长》一文将由我与terynt一起为大家陆续奉献。文中人物姓名均由levelup论坛“《怪物猎人》区”的坛友ID命名，我们会根据大家的要求进行角色冠名，感谢大家继续支持！

南京CJ同人会盛况报道

报道：反叛的阿斯兰1989



▲全体STAFF的合影，感谢他们为这次活动所付出的汗水。



■可爱的猫。



▲下着大雨还让大家赶来，真的很谢谢。



▲本次聚会的重头戏，游戏比赛。





▲本次CJ同人会的一大亮点就是将女仆咖啡店的引入。

◀本次聚会的成功举办自然离不开我们的工作人员们了，首先是我们的门神大人，只有他的存在才保证了入场秩序的井然有序。

天下聚会

西安玩家春游图记

春天来了，花儿开了，西安电玩俱乐部的玩家也好久没有出来活动了，在某鬼降临羊酷酷（子阳）店里的某个凄风苦雨的下午，一个密谋的计划——4月5日西安PSP玩家春游活动就此拉开帷幕。

（报道：猥琐の鬼鬼）









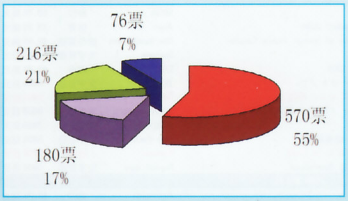




中国玩家调查

《横行霸道IV》即将在本月末登场，这是一款标准的美式开放世界游戏，你对它感兴趣吗，是否会购买呢？

共有1042人参加投票



选项	比例	票数
很喜欢，必玩，必通关。	55%	570
对这种美式游戏不感兴趣。	17%	180
不管怎样也要尝试一下，再决定会不会玩下去。	21%	216
要等等看游戏发售后玩家口碑、媒体评价再决定。	7%	76

相信不少读者在看到本期的中国玩家调查时已经玩到了《横行霸道IV》，这款表现地道美式文化的游戏系列已经有了十余年的历史。本次的新作是系列首次在次世代主机上登场，系列的高自由度加上强势的宣传，让它成为了《光环3》之后最有“钱”途的游戏。有分析家甚至预测游戏的首周销量能达到580万套。那么中国的玩家们对于这款游戏是否感兴趣呢？

游戏城寨（levelup.cn）从4月1日开始对于玩家网友们进行了调查，截至4月25日共有1042名玩家参与了投票。其中超过了半数的玩家（570人）表示“很喜欢、必玩、必通关。”看来尽管有着语言和文化等诸多的差异，中国玩家对于这种美式游戏大作的接受度已经越来越高了。

站在中间立场的玩家总共有292人，其中216人表示“不管怎么样也要尝试一下，再决定会不会玩下去。”另外还有76名玩家选择了：“要等等看游戏发售后玩家口碑、媒体评价再决定。”可以看出，后面这类玩家的态度就比较谨慎了，但还是愿意尝试一下。

最后，有占总票数17%的玩家明确的表示：“对这种美式游戏不感兴趣”。这种意见相当有代表性的，毕竟日式游戏和我们有着文化上的接近性，很多玩家都是从玩日式游戏开始进入电视游戏领域的。

近年来随着Xbox这个美国游戏机品牌的出现，相应的家用游戏机领域的美式游戏比率也在逐年攀升。次世代三种家用游戏机细分市场的状况和我们过去所熟悉的赢家通吃的状况非常不同，体现在游戏软件方面，就是玩家的软件选择更多更丰富了，对于我们来说这当然是一件好事。

主持：光年

新作发售表
NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2008 年 4 月 10 日～2008 年 6 月 29 日。
- 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2008年4月23日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	699.12元人民币
100日元	6.77元人民币
100欧元	1111.85元人民币
100港币	89.68元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

进入5月后今年受人关注的电影逐渐开始在影院上映，而电影改编游戏也自然按照惯例先行出现在玩家的面前，根据以往的经验，还是不要对它们抱有太大的期待，说不定还能获得惊喜。由于先行发售的X360欧版《2008欧洲足球锦标赛》有区码限制，所以大多数玩家可能还要等到5月才能玩上这款游戏，本作在画面上又进了一步，不过比较遗憾的是PS3版依旧没有解决帧数的问题。

04.29 横行霸道IV

多机种 动作 ■Rockstar Games ■59.99 美元 ■对应机种为PS3及X360 17岁以上玩家对应 推荐度 S

你想对这款已经被炒到沸腾的游戏有更深刻的认识吗？那你就必须付出上百小时的时间。制作公司表示：加上在线游戏部分，《横行霸道Ⅳ》至少可以让你玩上大半年。把你丢在一座几乎和现实纽约一样的虚拟城市中，你想干什么？目前我所知道的就是，制作小组为了防止911这类悲剧事件再度发生，所以在本作中取消了飞机驾驶，然而其他内容则是有增无减，通过这款游戏你将能理解“为所欲为”的含义。这是一款充满美国意识形态的作品，从中你就能体验一把大洋彼岸底层人民的生活和文化。





05.01 高达之纹章

NDS 策略 ■NBGI ■4800 日元 ■无对应周边 全年龄玩家对应 推荐度 B

这款游戏的卖点在于以“历史的手法”来描写高达“宇宙世纪”世界观。游戏的形式虽然是策略类，但却有别于已经形成系列的《基连的野望》以及《SD高达G世纪》。游戏中的每一个章节无不与原作的世界观所紧扣，玩家可以操纵“历史的指挥棒”将高达世界的历史续写下去。作为一款NDS平台的高达题材游戏，本作在画面上采用了大量的3D技术，游戏的地图也是全新绘制过的。而运用触控笔的操作方式将令玩家充分体会到“指点江山”的感受。喜欢高达的朋友们，一定不要错过这款游戏啊！





XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008 年 4 月			
29 日	横行霸道IV	Grand Theft Auto IV	Rockstar	动作	59.99 美元
		2008 年 5 月			
2 日	钢铁侠	Iron Man	SEGA	动作	59.99 美元
13 日	最高指挥官	Supreme Commander	Aspyr	即时战略	59.99 美元
13 日	战锤 进军战场	Warhammer: Battle March	NBGI	即时战略	59.99 美元
15 日	纳尼亚传奇 凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney Interactive Studios	动作冒险	59.99 美元
19 日	2008 欧洲足球锦标赛	UEFA EURO 2008	EA	体育	59.99 美元
27 日	深入敌后 雷神战争	Enemy Territory: Quake Wars	Activision	主视角射击	59.99 美元
27 日	向黑猩猩致敬	Hail to the Chimp	Gamecock Media Group	益智	59.99 美元
27 日	失落的星球 殖民地	Lost Planet Colonies	Capcom	动作射击	6290 日元
		2008 年 6 月			
3 日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	59.99 美元
3 日	超级赛车手 起跑	GRID	Codemasters	竞速	59.99 美元
3 日	伯恩的阴谋	Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy	Sierra	动作	59.99 美元
3 日	乐高夺宝奇兵	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	动作	59.99 美元
3 日	忍者龙剑传II	忍者外传II	Microsoft	动作	繁体中文版
3 日	神奇绿巨人	The Incredible Hulk	SEGA	动作	59.99 美元
5 日	龙珠 Z 界限突破	ドラゴンボールZ BURST LIMIT	NBGI	格斗	6800 日元
10 日	唐·金出品 荣耀拳击手	Don King Presents: Prizefighter	2K Games	体育	59.99 美元
10 日	云斯顿赛车 09	NASCAR 09	EA	竞速	59.99 美元
23 日	命令与征服 3 凯恩之怒	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	EA	即时战略	39.99 美元
23 日	上旋高手 3	Top Spin 3	2K Games	体育	59.99 美元
23 日	战地 恶人连	Battlefield: Bad Company	EA	主视角射击	59.99 美元
24 日	地狱男爵 恶魔科学	Hellboy: Science of Evil	Konami	动作	59.99 美元
24 日	北京奥运会 2008	Beijing 2008	SEGA	体育	59.99 美元
24 日	机器人总动员	WALL—E	THQ	动作	美版未定
24 日	鬼屋魔影 5	Alone in the Dark	Atari	动作冒险	59.99 美元
26 日	机动战士高达 特洛伊行动	Moble Suit Gundam: Troy operation	NBGI	主视角射击	6800 日元
29 日	吉他英雄 史密斯飞船	Guitar Hero: Aerosmith	Activision	音乐	59.99 美元
30 日	虚幻竞技场III	Unreal Tournament III	Midway	主视角射击	59.99 美元

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008 年 4 月			
29 日	横行霸道IV	Grand Theft Auto IV	Rockstar	动作	59.99 美元
		2008 年 5 月			
2 日	钢铁侠	Iron Man	SEGA	动作	59.99 美元
15 日	纳尼亚传奇 凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney Interactive Studios	动作冒险	59.99 美元
19 日	2008 欧洲足球锦标赛	UEFA EURO 2008	EA	体育	59.99 美元
20 日	怪物也疯狂 严重危害	Monster Madness: Grave Danger	SouthPeak	射击	39.99 美元
20 日	薄雾	Haze	Ubisoft	主视角射击	59.99 美元
22 日	机车风暴 完全版	MonsterStorm Complete	SCE	竞速	4980 日元
27 日	向黑猩猩致敬	Hail to the Chimp	Gamecock Media Group	益智	59.99 美元
27 日	深入敌后 雷神战争	Enemy Territory: Quake Wars	Activision	主视角射击	59.99 美元
		2008 年 6 月			
3 日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	59.99 美元
3 日	超级赛车手 起跑	GRID	Codemasters	竞速	59.99 美元
3 日	伯恩的阴谋	Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy	Sierra	动作	59.99 美元
3 日	乐高夺宝奇兵	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	动作	59.99 美元
3 日	神奇绿巨人	The Incredible Hulk	SEGA	动作	59.99 美元
5 日	文明革命	Sid Meier's Civilization Revolution	2K Games	策略	59.99 美元
5 日	龙珠 Z 界限突破	ドラゴンボールZ BURST LIMIT	NBGI	格斗	6800 日元
10 日	云斯顿赛车 09	NASCAR 09	EA	竞速	59.99 美元
12 日	潜龙谍影 4 爱国者之枪	メタルギアソリッド4	Konami	动作	8800 日元
23 日	上旋高手 3	Top Spin 3	2K Games	体育	59.99 美元
23 日	战地 恶人连	Battlefield: Bad Company	EA	主视角射击	59.99 美元
24 日	地狱男爵 恶魔科学	Hellboy: Science of Evil	Konami	动作	59.99 美元
24 日	北京奥运会 2008	Beijing 2008	SEGA	体育	59.99 美元
24 日	霸王 炼狱觉醒	Overlord: Raising Hell	Codemasters	动作	美版未定
24 日	机器人总动员	WALL—E	THQ	动作	美版未定
24 日	鬼屋魔影 5	Alone in the Dark	Atari	动作冒险	59.99 美元
29 日	吉他英雄 史密斯飞船	Guitar Hero: Aerosmith	Activision	音乐	59.99 美元

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008 年 5 月			
2 日	钢铁侠	Iron Man	SEGA	动作	29.99 美元
6 日	庭院棒球 2009	Backyard Baseball 2009	Atari	体育	39.99 美元
15 日	纳尼亚传奇 凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney Interactive Studios	动作冒险	49.99 美元
15 日	蓝白奇缘	アオイシロ	Success	文字冒险	6800 日元
19 日	2008 欧洲足球锦标赛	UEFA EURO 2008	EA	体育	49.99 美元
22 日	公主梦魇	プリンセスナイトメア	花梨	文字冒险	6800 日元
29 日	玛娜传奇 2 没落学院与炼金术士们	マナケミア 2 おちた学园と炼金术士たち	GUST	角色扮演	6800 日元
29 日	妖精物语 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ ～悠久の仁～	SystemSoft Alpha	角色扮演	6800 日元
29 日	恋爱学院 II P.S.	D.C. II P.S.	角川书店	文字冒险	7980 日元
29 日	梦幻游戏 朱雀异闻	ふしぎ游戏 朱雀异闻	Idea Factory	文字冒险	6800 日元
29 日	狂热节拍 IIDX 14 Gold	BeatMania IIDX 14 Gold	Konami	音乐	7300 日元
29 日	终末少女幻想 Apocalipse	终末少女幻想 Apocalipse	Russell.cure	文字冒险	6800 日元
		2008 年 6 月			
3 日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	49.99 美元
3 日	乐高夺宝奇兵	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	动作	49.99 美元
3 日	神奇绿巨人	The Incredible Hulk	SEGA	动作	49.99 美元
10 日	云斯顿赛车 09	NASCAR 09	EA	竞速	49.99 美元
18 日	太空黑猩猩	Space Chimps	Brash	动作	美版未定
19 日	遥远的时空中 4	遥かな时空の中で4	Koei	文字冒险	6800 日元
24 日	机器人总动员	WALL—E	THQ	动作	美版未定
24 日	鬼屋魔影 5	Alone in the Dark	Atari	动作冒险	49.99 美元
26 日	格斗之王 98 终极之战	The King of Fighters'98 Ultimate Match	SNK Playmore	格斗	4800 日元
26 日	战国 BASARA X	战国 BASARA X	Capcom	格斗	5980 日元
29 日	吉他英雄 史密斯飞船	Guitar Hero: Aerosmith	Activision	音乐	49.99 美元

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年4月					
29日	N+	N+	Atari	动作	29.99美元
2008年5月					
1日	日本地图检阅	ニッポンのあそこで	SCE	实用软件	3980日元
2日	钢铁侠	Iron Man	SEGA	动作	29.99美元
15日	死神BLEACH 灵魂升温5	BLEACH～ヒート・ザ・ソウル5～	SCEJ	格斗	4980日元
19日	毁灭全人类 解放大威廉	Destroy All Humans: Big Willy Unleashed	THQ	动作射击	39.99美元
19日	2008欧洲足球锦标赛	UEFA EURO 2008	EA	体育	39.99美元
22日	大战略VII 超越	大战略VII Exceed	SystemSoft Alpha	策略	4800日元
29日	Clannad	Clannad	Prototype	文字冒险	5800日元
29日	妖精物语 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ ～悠久の仁～	SystemSoft Alpha	角色扮演	4800日元
29日	秋之回忆	Memories Off	CyberFront	文字冒险	6800日元
29日	秋之回忆2	Memories Off 2nd	CyberFront	文字冒险	6800日元
29日	瓦尔哈拉骑士2	ヴァルハラナイツ2	Marvelous	角色扮演	4800日元
2008年6月					
3日	乐高夺宝奇兵	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	动作	39.99美元
10日	虚幻勇士 虚拟战争	Code Lyoko: Virtualize	Game Factory	动作	美版未定
17日	秘密特工叮当	Secret Agent Clank	SCEA	动作	29.99美元
19日	超级机器人大战A 携带版	スーパーロボット大战A ポータブル	Banpresto	策略角色扮演	6300日元
24日	地狱男爵 恶魔科学	Hellboy: Science of Evil	Konami	动作	59.99美元
24日	机器人总动员	WALL–E	THQ	动作	美版未定
26日	水月 携带版	水月 ポータブル	GN Software	文字冒险	4800日元
26日	赛马大亨6 2008	ウイニングポスト6 2008	Koei	模拟育成	4800日元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年5月					
2日	钢铁侠	Iron Man	SEGA	动作	49.99美元
6日	爆风作业 建造、交易和破坏	Blast Works: Build, Trade, Destroy	Majesco	射击	39.99美元
6日	轰隆魔块	Boom Blox	EA	益智	49.99美元
6日	极速赛车	Speed Racer	Warner Bros.	竞速	49.99美元
15日	纳尼亚传奇 凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney Interactive Studios	动作冒险	49.99美元
20日	庭院棒球 2009	Backyard Baseball 2009	Atari	体育	39.99美元
27日	救援英雄	Emergency Heroes	Ubisoft	竞速	49.99美元
27日	小死神 邪恶本质	Death Jr.: Root of Evil	Eidos	动作	美版未定
29日	家庭训练机	ファミリートレーナー	NBGI	体育	6800日元
2008年6月					
2日	神奇世界 主题乐园	Wonder World Amusement Park	Majesco	动作	49.99美元
3日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	49.99美元
3日	乐高夺宝奇兵	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	动作	49.99美元
3日	疯狂赛车 冲撞	Wacky Races: Crash & Dash	Warner Bros.	竞速	美版未定
3日	神奇绿巨人	The Incredible Hulk	SEGA	动作	49.99美元
5日	不可思议迷宫 风来的西林3 机关屋中沉睡的公主	不思议のダンジョン风来のシレン3 からくり屋敷の眠り姫	SEGA	角色扮演	6800日元
19日	遥远的时空中4	遥かな时空の中で4	Koei	文字冒险	6800日元
22日	摇滚乐队	Rock Band	MTV	音乐	美版未定
23日	上旋高手3	Top Spin 3	2K Games	体育	49.99美元
24日	鬼屋魔影5	Alone in the Dark	Atari	动作冒险	49.99美元
24日	钢铁食神 极限烹饪	Iron Chef America: Supreme Cuisine	Destineer	动作	美版未定
24日	沙滩运动会	Big Beach Sports	THQ	体育	39.99美元
24日	机器人总动员	WALL–E	THQ	动作	美版未定
26日	多卡邦王国 Wii	ドカポンキングダム for Wii	Sting	桌面棋牌	5800日元
26日	仙乐传说 拉塔特斯克的骑士	テイルズ オブ シンフォニア ラタトスクの骑士	NBGI	角色扮演	6800日元
29日	吉他英雄 史密斯飞船	Guitar Hero: Aerosmith	Activision	音乐	49.99美元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年4月					
29日	N+	N+	Atari	动作	29.99美元
2008年5月					
1日	面包超人 ABC教室	アンパンマンとあそぼ ABC教室	Agstsuma	实用软件	4200日元
1日	高达之纹章	EMBLEM OF GUNDAM	NBGI	策略	4800日元
2日	钢铁侠	Iron Man	SEGA	动作	39.99美元
15日	光辉圣约2 意志	ルミナスアーク2 ウィル	Marvelous	角色扮演	4800日元
15日	纳尼亚传奇 凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney Interactive Studios	动作冒险	39.99美元
15日	麻雀指导DS	麻雀ナビDS	每日Communications	桌面棋牌	4800日元
22日	茶犬的房间DS3	お茶犬の部屋DS3	M.T.O.	文字冒险	4800日元
22日	绯色的欠片DS	绯色の欠片DS	Idea Factory	文字冒险	4800日元
29日	无限的边境 超级机器人大战原创世纪传奇	无限のフロンティア スーパーロボット大战OGサーガ	Banpresto	角色扮演	5800日元
29日	前线任务2089	フロントミッション2089 ボーダー オブ マッドネス	Square Enix	策略	4800日元
29日	丧尸式 英语力苏生术 死亡英语	ゾンビ式 英语力苏生术 ENGLISH OF THE DEAD	SEGA	益智	3800日元
2008年6月					
3日	疯狂赛车 冲撞	Wacky Races: Crash & Dash	Warner Bros.	竞速	美版未定
3日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	39.99美元
3日	超级赛车手 起跑	GRID	Codemasters	竞速	39.99美元
3日	乐高夺宝奇兵	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	动作	39.99美元
3日	神奇绿巨人	The Incredible Hulk	SEGA	动作	39.99美元
10日	虚幻勇士 毁灭夏之纳	Code Lyoko: Fall of X.A.N.A	Game Factory	角色扮演	美版未定
22日	吉他英雄 巡回演出	Guitar Hero: On Tour	Activision	音乐	49.99美元
23日	上旋高手3	Top Spin 3	2K Games	体育	39.99美元
24日	机器人总动员	WALL–E	THQ	动作	美版未定
24日	钢铁食神 极限烹饪	Iron Chef America: Supreme Cuisine	Destineer	动作	美版未定
26日	多卡邦大冒险	ドカポンジャーニー！ なかよくケンカしてっ	Sting	桌面棋牌	4800日元
26日	死神BLEACH 第三幻影	BLEACH ザ・サード・ファントム	SEGA	策略角色扮演	4800日元
26日	魔界战记 魔界王子与红月	魔界战记ディスガイア 魔界の王子と赤い月	日本一	策略角色扮演	4800日元
26日	大合奏 乐团兄弟DX	大合奏 バンドブラザーズDX	Nintendo	音乐	4800日元

05.02 钢铁侠

多机种 动作 ■SEGA ■59.99美元 ■对应机种为PS3及X360 13岁以上玩家对应 推荐度 B



这款游戏已经通过试玩版表现出了其不俗的实力，画面精美，场景宏大，画面火爆，动作流畅。可以说很难得有一款电影改编游戏能够拥有如此素质，但是从试玩版中暴露出最大的缺点就是近战时的僵硬感觉以及飞行中那让人感到不爽的操作。另外，本作相对于其他动作射击类游戏来说，并没有太多自己的特色，从试玩版中就可以找到一些借鉴了其他作品的地方。虽然如此，这款游戏还是强烈推荐给那些酷爱美式英雄动漫以及各类英雄电影的玩家们，它一定不会让你们失望。



05.15 光辉圣约2 意志

NDS 策略角色扮演 ■MMV ■4800日元 ■无对应周边 全年龄玩家对应 推荐度 B



本作的故事构成和系统都保留了前作的诸多特色，各种类型的女性角色，以及根据契约发动特殊技能影响战局的变身系统都是吸引玩家的主要原因。战斗除了保留正统战棋游戏的进行方式外，还增加了全新的胜利条件，不仅如此丰富的"挑战任务"也可以供玩家在主线情节之余来收集相关要素。强大的声优在阵容仍然是恋声癖玩家难以抗拒本作的最大因素，由光田康典创作的音乐相信又能带给玩家一场如梦似幻的听觉盛宴。游戏同样支持Wi-Fi对战，与好友共同抗敌的场面非常热闹。



05.19 2008欧洲足球锦标赛

多机种 体育 ■EA ■59.99美元 ■对应机种为PS3及X360 全年龄玩家对应 推荐度 B



EA向来是不会放过欧洲杯和世界杯这样的足球盛宴，本作的推出正是为了迎合欧洲杯这项在世界足球界有着重要地位的赛事，而且游戏也是惟一获得欧洲足协官方授权的游戏作品。游戏中将有超过50支的欧洲国家足球队登场。玩家将有机会操纵自己心爱的球队角逐欧洲足坛最高水准赛事，再现那些激动人心的瞬间。游戏进一步强化了在线对战功能，在游戏的"国家队之战"模式中，玩家就可以与全世界的玩家共同分享足球的乐趣。前作中大受好评的Be a Pro模式在本作中也得到了保留。



栏目主持 D·S & 玛娜

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：阳光成员 无常量



■首先答复一下近期的一个热门问题：总第 200 期杂志上“小编寄语”栏目刊登的小编签名是印刷上去的，而小编亲手签名的限定版本则是签在了“特别企划”的扉页，请购买普通版本及限定版本的读者朋友们不要误解。

■最近的热潮话题自然就是中文版的《最终幻想Ⅹ 国际版》了，尽管在细节上仍存有一些小瑕疵，但整体来看依然是相当成功的。这款民间汉化版游戏目前已在各大城市的电玩店里火热销售，一时供不应求，想要重温（或体验）这款经典大作的朋友们可要抓紧时机出手哦。

■近日有读者来信抱怨我们的“市场风向标”价格参考不准，自己在游戏店看到的各类主机及配件均比杂志上标的价要贵出不少。这里小编建议遇到此类问题的读者朋友多去一些比较知名的其他电玩店走一走，所谓货比三家嘛，相信您一定会找到符合自己心理价位的商品的。

■最后一个则是部分读者关注的编委相关事宜。若想申请编委，您只需将自己对杂志的深入看法与改良建议以 Email 形式发送至 ucg@ucg.com.cn 即可，字数在一千字以上为宜，我们会在申请信函中进行筛选。

本期流行游戏 What's in



最怀旧的游戏

《最终幻想Ⅹ 国际版》（中文版） PS2 4人

我很少玩角色扮演游戏，但在《FFⅩ 国际版》面前我却有千言万语。最后总结一句，为了获得全人物的七曜武器，我为了界限突破，我愿意付出上百小时的热情。

——ACE飞行员

最惊悚的游戏

《战场的女武神》 PS3 4人

谁说策略游戏不会产生惊恐的感觉？在主角数次踩爆地雷身亡的时候，在反战车兵超近距离将导弹射偏的时候，我的心，哇凉哇凉的啊！

——迫于无奈，一步一存档的胜负师

最毁屏幕的游戏

《太鼓之达人DS 七岛大冒险》 NDS 4人

借了《掌机王》编辑宇轩的NDS玩太鼓，过了两个岛后渐入佳境，用两支圆珠笔把屏幕敲得咚咚响，宇轩赶忙跑过来，“这个……NDS我拿去充一下电！”

——有点不好意思的胜负师

最易走火入魔的游戏

《超级马里奥赛车》 Wii 4人

这游戏玩多了之后有个后遗症：走在别人前面就想扔香蕉皮，见到前面有很多人的时候就想横冲直撞，走路遇到弯道会突然拧着身子走，随手抄起个东西就想往出扔。

——发现自己其实有些品行不端的炎骑士

在遥远的UCG中……



■书生版的无双总帅纱迦



■单纯地想为泰坦换个发型……

天津 左婷婷：小妹名叫小光，UCG 两百期了嘛，总想送点什么给辛苦的小编们，于是我决定试画小编们（很少女系）的漫画形象，先画了两位。原因：1. 某人不是戴帽子就是短发，很低调呀，要改变一下；2. 想玩《真·UCG 无双》，纱迦的武器一定要是竹筒，一来边学边打边写边玩，二来多有文化气息，有面子！嗯，嗯……说了这么多其实就想小小地恶搞一下，画的不好，可我很用心，只要小编们不讨厌，我还会画其他小编的，要摆在床头哦，哈哈……玩笑就写到这了，祝 UCG 越办越好！

感谢您为我们绘制的画像，而且这画风……不如您就把这系列画像的主题定为《在遥远的 UCG 中》吧？（笑）

游戏机实用技术 邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第 160 期、总第 164 期、总第 166 ～ 168 期、总第 173 期、总第 178 ～ 181 期、总第 184 期、总第 185 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 192 ～ 194 期，定价 9.8 元；总第 201、202 期，定价 12 元；总第 73·74 期、总第 162·163 期，定价 19.6 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn

游戏·人 邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第 17 辑，定价 16 元；《游戏·人》第 22、27 辑，定价 14 元。《游戏光环 DVD》第 20、21、31 辑，定价 8.8 元《游小说》第 7、9、10、13、14 辑，定价 9.8 元《Wii 专辑》第 1 辑，定价 28 元；《Wii 宝典》，定价 28 元；《Xbox360 专辑》第 3、4 辑，定价 28 元《潜龙谍影 极限生存》，定价 38 元《游戏·人小说版》第一季，定价 14 元。

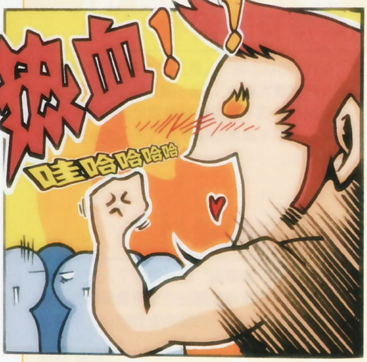
邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏·人》读者服务部（收）

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月未投送到，请及时通过电话或 Email 方式与杂志社联系。电话：0931-8674805，Email：gamers@263.net。

珠海　周达仁：不知道是不是因为我敏感，我总是觉得地狱伞兵同学跟 UCG 里其他小编的行文感觉不太一样啊，怎么说呢，应说我觉得他比较慷慨激昂。

看我的形象，再看看樱木花道，再看看绯村剑心，再看看火拳艾斯……发现共同点了么？红色的头发代表了我们都是“慷慨激昂”的人啊！



南宁　叶根：前几天两个好哥们带了两台小 P 去 happy（一台厚一台薄），而且还是玩我最喜欢的《怪物猎人》，他们一定是故意的！还好薄 P 男过来慰问我，“没事，在 Wii 上你不也能玩吗？当然了，在未来。”铁哥们说出这样的话，想哭啊！真希望老师能没收他们的厚薄 P。

同感，去告老师吧。

青岛　金兰：玛娜姐姐裙子下面那个猥琐的东西叫什么名字啊？我这儿有四个（编注：画了四个同样猥琐的小怪物）想和它交朋友。

叫玛娜。

自贡　张展：昨晚做了个奇怪的梦，梦见自己拿到了新刊《游戏机实用技术》，然后走进书里，就来到了一个影像模糊的工作室，见到了诸位小编的漫画形象，还和 D·S 握手……后来和小编们玩《鬼泣 4》，玩得正高兴时被妈妈和闹钟同时唤醒，醒来后一阵莫名的失落感……说真的，现在手上都隐约还有和 D·S 握过手的感觉，梦这东西真神奇……

嗯，如果你是和我的漫画形象握过手的话……我打赌是你睡觉时被火烫到了。

南京　陈果：某次一行三人去 KFC 补充能量，我一边吃东西一边玩《啪塔砰》，片刻之后端着餐盘回来的两人叫我转头看看，我一回头被吓得够呛——N 个小学生挤在玻璃窗外看我玩……于是另外两人也摸出各自的小 P，把他们吓跑了……

吓跑……我再确认一下，另外两人摸出的是小 P 还是板砖？

Email　王唯：有人在《无双 OL》上冒充玛娜同学……名字是繁体的“大乔”，自称是 UCG 的玛娜同学。请问，这个是玛娜的亲戚吗？还是……我觉得小编应该都很低调吧，而且不可能有那么多时间去玩网游，毕竟还要做杂志嘛……顺便问下，不会是真的玛娜吧？

小编们确实基本不会接触网络游戏，光是制作杂志所要玩的游戏就已经玩不过来了，网络游戏自然不在考虑中。以此类推，其他在网游中自称为小编的人也基本可以鉴定为假的，大家一定要小心被骗哦。

烟台　苗延松：今天看电视，电视上说鼓励大家多写字而不是用电脑打字，记者上街去调查发现有很多人很多字不会写，因为现在电脑的普及，大家都不写信而去发 Email。专家也说了练字有助于锻炼我们的大脑，所以说我希望小编们给读者回信时都用手写。我估计小编们照我的办法去做的话，一年以后小编们的智商（也就是 IQ）能达到 MAX！天才呀！

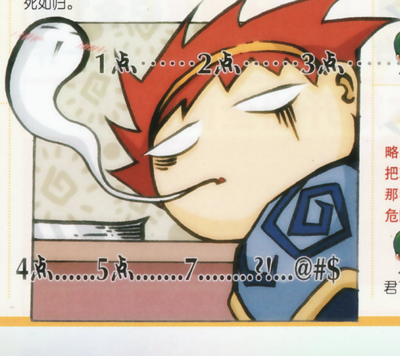
……您这是在侮辱我们的智商么。

惠州　陈小伟：最近用各种途径入手了许多旧期的 UCG，大概在 100 ～ 180 期之间，看完后得出一个有趣的结论。我把 UCG 比作一款游戏吧，类似于《WE》、《GT》系列，来看看 UCG 上显示的色彩——已经很好了，回顾以前的那些，你或许会感叹：“画面怎么这么差”；系统方面就是栏目的丰富化，现在 UCG 上有着各式各样的栏目，数量相当可观，想到过去 PS2 的王者时期，什么情报都集中到它身上去了，哪有现在群雄争霸来的有趣；隐藏要素在 UCG 上同样存在，而且一点也不为难读者，例如我们常说的 BUG，就偶尔能看到。其实我想说的是，UCG 不是一成不变的，它适应着主机的更新换代和市场的千变万化，将以新的面貌走向次世代。同时，UCG 没有偏离自己工作的核心，始终以玩家为目标，将优秀的传统保留了下来，不断地加强与创新。这些，从读者的角度去看，也就是满足大多数玩家所需要的。

很形象的比喻，呵呵，下一代 UCG 的“引擎”会进化到什么地步？这个问题我们目前亦不得而知，不过相信凭借着大家在读编中的来信反馈，我们会逐步将杂志的口味打造得更加贴近每一位玩家读者的。

四川　黄雅琴：看到爆料报后最佩服的人变成了晴天，签名居然还画个太阳，签每一本都画么，太伟大了！

每个太阳周围还都有不多不少六个点，否则就打回重画——这何止是伟大，简直就是视死如归。



掌机王 SP　邮购信息

目前《掌机王》读者服务部
有以下几辑《掌机王 SP》可供邮购

《掌机王 SP》第 37 ～ 43 辑、第 61 ～ 67 辑、 第 69、73、74、76、77、84、85、86 辑，定价 8.8 元；《NDS 专辑》第 2 辑，定价 25 元；《塞尔达传说　海拉尔编年史》，定价 38 元；《口袋玩家》第 1、2、3、6、7、8 辑，定价 16 元；《PSP 专辑》第 3、4 辑，定价 25 元；《NDS 宝典》，定价 28 元；《怪物猎人狩猎志》，定价 12 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱
《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或 Email 方式与杂志社联系。电话：0931-4867606。Email：pgking@263.net。

游戏城寨　邮购信息

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第 1 ～ 3 期、第 6 ～ 12 期，定价 4.8 元（两本起邮）；第 13 期、第 15 期、第 16 期、第 21 ～ 31 期，定价 5.8 元（两本起邮）；第 33 期、第 37 期、第 38 期，定价 9.8 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价 9.8 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 5 辑、第 6 辑，定价 12 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱
《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或 Email 与我们联系。电话：0931-4863066。Email：yxcz@263.net

资阳　姚厚羿：希望早日看到“小多边形语录”强势出笼！

请您耐心等待，我们将在 2000 个工作日后给您答复。

东港　何佳臣：我想问一下，小编们的游戏机是自己买的还是家长买的？

GF 大人给买的算家长么……

桂林　沈洋：PSP《战神》的攻略看了，很好，很强大！在此感叹一下小编们出攻略的速度。亲娘咧，咋这么快呢？才 3 天时间就把攻略做出来了，难道……小编们是外星人？那我这个惟一知道你们秘密的人岂不是很危险？

……对不起，我们这就回地球。惊扰到火星君了，万分抱歉。

本期之最

本期最寒来信

这是截稿前收到的一封匿名来信，信封上署名“赵玛娜（收）”，起初我们还以为是哪位读者搞错了玛娜的名字，但拆开后才发现这信绝对堪称本期最寒——原来是某学校给学生家长寄来的通知书，另附一张家长回执信笺……事情已经很明显了，看来这是某位喜欢恶作剧的学生读者在家长通讯地址上填上了我们的联络方式，为了避免“家长”姓名被怀疑，还特意给玛娜加了个百家首姓“赵”，实在是狡猾狡猾地！总之，念这位朋友初犯，我们暂不追究，如果今后还有哪位敢效仿，我们可是会直接打电话通知校方处理的哦（威武状）。最后顺便补充一下，我敢打赌，玛娜的真实姓氏是任你们猜上一百遍也猜不到的……





最悲惨的读者

我家邮箱烂了，好几次订的 UCG 都被偷了，而且邮局又不尽责，理应该通知我去邮局拿的，但他们就把货物放进我的烂邮箱里……可惜啊，呜呜呜……

——Email 13798971324

最高瞻远瞩的读者

在今年 5 月份，我就得出发到英国了，这是我自己的选择，总不能为游戏放弃自己所有的理想吧。我就有一个愿望，以后来到社会，赚够了钱，退休了，就可以跟以前的死党们一天窝在一起补游戏了。

——广州 刘梓扬

下页便是

——《怪物猎人》之UCG狩猎漫画



最愤青的读者

200 期杂志里个人最讨厌的内容绝对是“200 期 VIP 读者大集合”，这不就是明摆着欺负我们生得晚吗？这不就是明摆着欺负我们钱不如你们多么？这不就是明摆着要气死一大半的 UCG 读者吗？

——昆明 王潇

最邪恶的读者

看了“小编寄语”里玛娜的个人签名，让我联想到玛娜是穿比基尼还是穿最保守的泳装呢？无限想象中……希望能看到照片，不要说我邪恶。

——贺州 姚健

最能YY的读者

星夜的新形象紫色调依旧，不过剑上的铃铛哪来的？D·S 家猫脖子上的？还是猫太脖子上的？

——广州 吴昊

《游戏机实用技术》创刊十周年纪念活动

THE 10th ANNIVERSARY UCG 十年 游戏机实用技术 1998-2008

十周年10万元大抽奖

真情回馈！助您圆梦次世代！

圆梦奖 10名

奖品为 PS3、Wii、X360次世代主机 任选一台

真情奖 30名

奖品为 NDSL、PSP次世代掌机 任选一台

贴心奖 500名

奖品为 UCG十周年纪念T恤 一件

大抽奖活动从本期开始全面启动！

参加办法及步骤

（1）请收集《游戏机实用技术》总第201、202、203期杂志印花，印花会固定出现在每期“读编往来”栏目的页角处；

（2）总第203期会附一张读者回函表，请用工整字迹填写相关内容，并注意回函表上所提示的活动截止日期；

（3）将三期的印花贴在填好的回函表上，在截止日期前按回函表上所示的地址寄出，即获得一次抽奖机会；

（4）在总第205期，我们会公布中奖者名单，同时玩家还可在levelup.cn网站相关页面上进行查询。

※本次活动解释权归游戏机实用技术杂志社所有

十周年 10万元大抽奖 202期印花

动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《变形金刚漫画 威震天本纪》，定价 19.8 元；《四叶草》，定价 16.8 元；《怪物猎人 系列终极画集》上、下，定价 56 元；《生化危机官方小说》第 7 辑，定价 14.8 元；《爱图 e 族》1、2，定价 28 元 / 本；《高达无双全书》，定价 22 元；《宿命传说 2 官方小说 苍黑的追忆》，定价 16.8 元；《宿命传说官方小说 苍黑的思念》，定价 14.8 元；《街头霸王漫画版》第 3、4 辑，定价 19.8 元 / 本；《女神侧身像 官方小说》上、下册，定价 14.8 元 / 册；《机动战士高达 00 Meister's Mission》，定价 22 元；《变形金刚漫画 特别版 电影前传》，定价 25 元；《变形金刚 昨日幽灵》，定价 16 元；《光明之风 世界全书》，定价 38 元；《荒野兵器画集》，定价 38 元；《变形金刚漫画版》1、5、6、7，定价 24 元 / 本；《模魂志》第 16、19、20 期，定价 12 元 / 期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）

邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或 Email 与动漫游读者服务部联系。

电话：0931-8663118。Email：acg@vip.163.com

编辑部de故事

晴天的失落

剧本 火云 绘 无常量



廣告已屏蔽

697354

廣告已屏蔽

廣告已屏蔽

697354